



GARSAULT, François Alexandre de

NOTIONAIRE,

OU

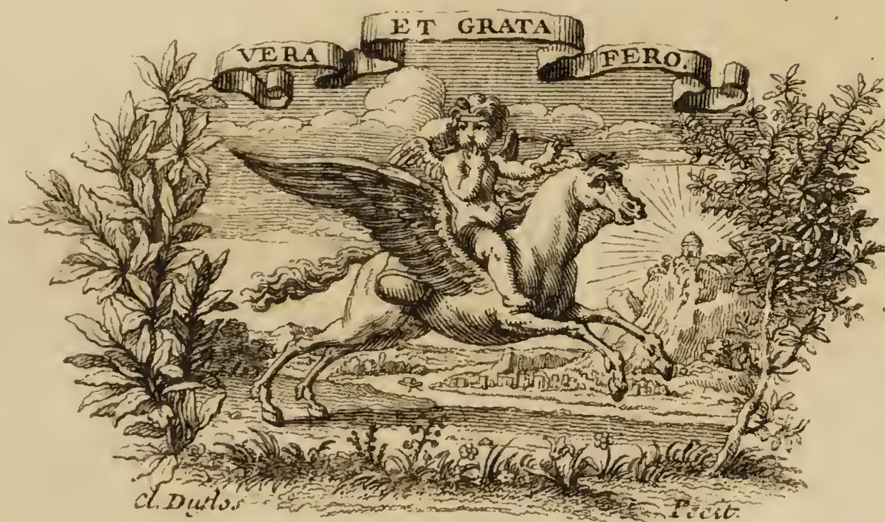
MÉMORIAL

RAISONNÉ

DE CE QU'IL Y A D'UTILE ET D'INTÉRESSANT dans les Connoiſſances acquiſes depuis la Création du Monde juſqu'à préſent.

Par M. DE *GARSAULT, Auteur du Nouveau Parfait Maréchal.*

Avec Figures en Taille-douce.



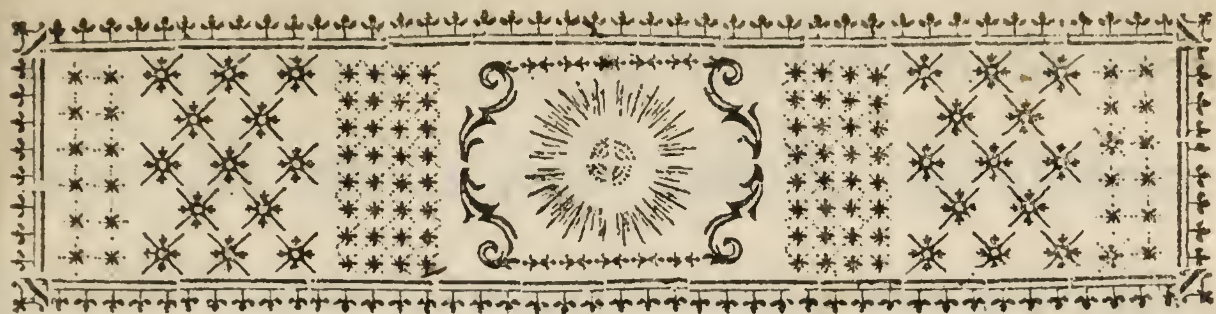
A PARIS,

Chez GUILLAUME DESPREZ, Imprimeur ordinaire du Roi & du Clergé de France, rue Saint-Jacques, à ſaint Proſper & aux trois Vertus.

M. DCC. LXI.

Avec Approbation, & Privilege du Roi.





AUX HOMMES.

HOMMES, vous voici, votre origine, votre conduite, votre imagination, votre entendement. Je vous repréſente vos œuvres, & dans vos œuvres; vous vous reconnoîtrez ſans doute, & vous m'en ſçaurez gré. C'eſt pourquoi je vous dédie ce Recueil; il eſt à votre portée, & votre portée eſt ſans bornes autant que l'humanité peut s'élever. Recevez

donc favorablement ce petit Ouvrage qu'a composé un d'entre vous, afin que vous puissiez y voir toute l'étendue de votre sublime génie.

Je suis très-sincérement le plus affectionné de vos Serviteurs,

DE GARSAULT.

PRÉFACE.

QUOIQUE l'Ouvrage que je mets au jour, soit en partie une compilation choisie, cependant plusieurs choses qui y sont traitées, émanent de la connoissance que j'en ai acquise moi-même. Quoi qu'il en soit, cet assemblage n'a de mérite que celui de secourir la mémoire, quand on a sçu les choses dont il parle, & de donner une Notion à ceux qui ne les sçavent pas. Celui qui par état ou par choix entreprend de se rendre habile dans une science quelconque, doit en faire sa principale étude, & chercher dans les Livres & dans l'instruction des habiles Gens, les moyens de la connoître à fond : cependant il ne sçauroit (s'il veut vivre en société) se borner à sa science seule, sans courir risque de devenir insipide & quelquefois fastidieux. Il lui faut absolument, non toutes les sciences au degré de celle qu'il posséderoit parfaitement ; mais au moins des Notions qui puissent le mettre au fait des autres connoissances, pour n'être pas tout-à-fait neuf (comme on dit) dans la lecture & dans la conversation : c'est pour lui qu'ont été faits nombre de Dictionnaires, qu'on pourroit appeller, avec raison, des *Notionaires*. Celui qui les sçauroit tous par cœur, n'auroit rien approfondi. Ce Livre-ci est dans le même cas ; mais au lieu que les Dictionnaires parlent de tout en général, j'ai mieux aimé ne parler que des matieres qui sont d'un si grand usage, qu'il n'est, pour ainsi dire, pas permis d'ignorer ce que j'en

ai dit. Je n'ai pas pris la voie du Dictionnaire, à cause d'une obſervation que j'ai faite; la voici. Il faut abſolument ſçavoir le mot dont on cherche la définition ou la ſignification, pour le trouver à ſa lettre alphabétique dans un Dictionnaire, ſinon on ne ſçauroit en avoir la connoiſſance par ce moyen. C'eſt pour éviter cet inconvénient que j'ai porté l'alphabétique à la Table : ce ſont les matieres qui y ſont par alphabet; afin que ſi on ne ſe reſſouvenoit pas d'une choſe, qu'on aura lue ou entendue, appartenant, par exemple, à la Géométrie, à la Mythologie, &c. on puiſſe la retrouver ſous ces titres. Ce Mémorial eſt trop ſuccinct pour que tous les termes des choſes qu'il traite, y aient place, attendu que mon projet n'a été que d'y mettre les plus uſités & les plus intelligibles; & même lorſque les termes de l'Art m'ont paru avoir beſoin d'explication, j'ai tâché, quand il m'a été poſſible, de ſuppléer par ceux les plus généralement connus. J'ai ſongé que je ne traitois pas des mots, mais des choſes qu'il s'agiſſoit d'expliquer clairement, & de faire entendre par quelque moyen que ce fût; & que, par conſéquent, les termes les plus à la portée de tout le monde, étoient ici les meilleurs.

Ce petit Recueil renferme quantité de ſymboles & attributs, dont les Peintres & les Sculpteurs font uſage pour diſtinguer les Perſonnages qu'ils traitent; langage muet que l'ame entend par les yeux.

Il vient au ſecours de la mémoire, dans des choſes très-faciles à oublier : par exemple, quelles ſont les ſept merveilles du monde; quelle eſt

la Muse qui préside à l'Eloquence; nommez les neuf Muses & leurs emplois; quand Dieu créa l'Univers, quels Etres créa-t-il le quatrieme jour? &c. De plus, on y trouvera des choses que plusieurs n'ont jamais sçues.

En un mot, c'est un Livre familier, un *Veni mecum* qui abrege les recherches de quantité d'instructions répandues dans nombre de Livres qu'on a rarement sous la main dans l'occasion.

On a tâché de se servir du meilleur pour cette compilation; mais on n'a cité personne, parce que les citations ne constatent que l'érudition de l'Auteur, & qu'il ne s'agit ici que de sa bonne volonté.

Si l'on n'a fait mention de presque aucun Métier, plusieurs raisons en ont décidé : 1°. Cette matiere est de pure curiosité pour la plupart des Hommes; car celui qui n'exerce, & qui n'exercera de sa vie aucun Métier, peut être curieux de sçavoir les outils & la manutention de chacun; mais il en oubliera une partie, & l'autre (sa curiosité passée) ne lui servira presque à rien. Au lieu qu'il est bien autrement utile de connoître les Arts, c'est-à-dire, l'esprit des Sciences, dont les Métiers ne sont que le corps. Par exemple, j'ai un terrein dont je voudrois sçavoir l'étendue au moyen de l'Arpentage, science émanée de la Géométrie, qu'ai-je besoin de connoître les noms des instrumens, dont l'Ouvrier, qui a construit ma chaîne, s'est servi; comment le Coutelier est parvenu à faire le couteau avec lequel je pointerai mes jallons? &c. & quand je le sçaurois, mon terrein, qui est ma vraie utilité, en sera-t-il mieux arpenté?

2°. Celui qui se destine à un Métier quelconque, n'a besoin que de l'apprendre uniquement, afin de l'exercer par la suite. Il ne l'apprendra certainement pas dans un Livre, mais bien chez un Maître en travaillant; car tout Métier est de pratique, comme tout Art est de raisonnement. 3°. Au lieu de faire ici un Ouvrage portatif, on seroit tombé dans le cas de plusieurs Volumes, contre l'intention de l'Auteur & de son Titre, puisqu'on a prétendu au contraire, de plusieurs Volumes n'en faire qu'un, & donner un appas sur les connoissances utiles, qui pût amener chacun, suivant son gout, à pénétrer au delà des Notions intéressantes qu'on s'imagine y avoir répandues.



NOTIONAIRE,

OU

MÉMORIAL RAISONNÉ

de ce qu'il y a d'utile & d'intéressant dans les connoissances acquises depuis la Création du Monde, jusqu'à présent.

LA RELIGION CATHOLIQUE.

DIEU.

Ses Noms.

JEHOVAH, Celui qui est, *Heb.*

ADONAI, le souverain Maître, *Heb.*

LE TRÈS-HAUT,

L'ETERNEL,

LE TOUT-PUISSANT.

INFINIMENT GRAND.

INFINIMENT JUSTE.

INFINIMENT BON.

INFINIMENT MISERICORDIEUX.

CRÉATION DU MONDE.

LES ANGES.

Les Anges qui ſont de purs eſprits, ſont les premieres créatures de Dieu. Ils ont tous été créés bons : une partie d'entr'eux ont dégénéré par orgueil, ayant voulu s'égaler à Dieu : ils ont été précipités dans les Enfers.

DES BONS ANGES.

Leurs noms, leurs hiérarchies & leurs ordres.

On diviſe les bons Anges en trois hiérarchies, & chaque hiérarchie en trois ordres.

1ere	2me	3me
Les Séraphins.	Les Dominations.	Les Principautés.
Les Chérubins.	Les Vertus.	Les Archanges.
Les Trônes.	Les Puiſſances.	Les Anges.

Leurs repréſentations.

Les Séraphins s'expriment en peinture, par une tête de bel enfant, accompagnée & ornée de ſix aîles dont deux joignent leurs pointes au-deſſus du front, deux aux oreilles, & deux dont les pointes ſe joignent au-deſſous du menton.

Les Chérubins ſe dépeignent comme les précédens, mais ceux-ci n'ont que deux aîles, ſouvent couleur de feu, qui partant de deſſous le menton, s'épanouiſſent vers les oreilles.

Les Archanges ſe peignent tout entiers, preſque nuds, en adoleſcens parfaitement bien faits, & de la plus grande beauté, les cheveux blonds épars, ayant une grande aîle à chaque épaule, dont les plumes ſont diverſifiées des plus belles couleurs.

Les Anges ſe peignent comme les Archanges, excepté que leurs aîles ſont ordinairement toutes blanches.

On peint indifféremment tous les autres ordres en enfans entiers de six à sept ans, avec des aîles proportionnées à leur taille.

Les Anges n'ont point de noms.

Parmi les Archanges il n'y en a que trois qui ayent des noms :

Michel, Gabriël, Raphaël.

Michel, qu'on nomme aussi Saint Michel, précipita les mauvais Anges en Enfer. Il est appellé *le Prince du Peuple de Dieu.*

Gabriël annonça au Prophéte Daniel le tems de l'avénement du Messie, & à la Vierge le Mystere de l'Incarnation.

Raphaël fut envoyé à Tobie, & le guérit de son aveuglement.

DES MAUVAIS ANGES.

Leurs noms.

Diables.	Mauvais Génies.	Malins Esprits.
Démons.	Princes des ténebres.	Esprits infernaux.

On a donné aux mauvais Anges différens noms, sçavoir : *Satan*, *Lucifer*, *Beelzebub*, *Bélial*, *Asmodée*, *Astaroth*, *Léviathan.*

On représente les mauvais Anges avec un visage hideux, la chair de tout le corps tannée & enfumée, deux cornes au front recourbées, les ongles des mains recourbées en griffes d'oiseau de proie, des aîles semblables aux aîles de Chauve-souris ; quelquefois avec des cuisses & des jambes de bouc & une longue queue.

CRÉATION DU MONDE VISIBLE.

DIEU a créé le Monde visible en six jours.

Le premier, il créa le Ciel, la Terre & la Lumiere.
Le second, il créa le Firmament.
Le troisieme, il créa la Mer, les Herbes, les Arbres & les Fruits.
Le quatrieme, il créa le Soleil, la Lune & les Etoiles.
Le cinquieme, il créa les Oiseaux & les Poissons.
Le sixieme, il créa les Animaux & l'Homme. L'Homme fut nommé *Adam*, c'est-à-dire, terrestre, parce que son corps fut tiré de la terre.
Le septieme, il se reposa.

Il place Adam dans le Paradis Terreſtre.

D'une des côtes d'Adam il forme la femme qui fut nommée *Eve*, qui ſignifie la vie, parce qu'elle eſt la mere des vivans.

Il chaſſe Adam & Eve du Paradis Terreſtre, parce qu'à l'inſtigation du Démon qui leur parla ſous la forme du Serpent, ils avoient mangé du fruit de l'Arbre de la ſcience du bien & du mal que Dieu leur avoit défendu.

LE DÉLUGE.

Leurs deſcendans deviennent ſi mauvais, que Dieu ſe détermine à les faire périr, en ſubmergeant toute la terre par un Déluge univerſel de quarante jours & quarante nuits.

Le ſeul Noé & ſa famille ſe ſauvent du Déluge dans l'Arche, eſpece de Vaiſſeau que Dieu leur avoit ordonné de conſtruire, dans lequel un mâle & une femelle de chaque eſpece d'animaux entrerent.

Les eaux retirées au bout de ſept mois, Noé ſort de l'Arche.

Les enfans de Noé repeuplent la terre.

L'ANCIEN TESTAMENT.

L'*Ancien Teſtament* eſt l'ancienne alliance que Dieu a faite avec ſon peuple qui eſt la poſtérité d'Abraham.

LES PATRIARCHES.

Les principaux chefs des familles ou Tribus du peuple de Dieu, ont en général le nom de *Patriarches.*

Abraham, *Iſaac* ſon fils & *Jacob* ſon petit-fils, furent choiſis de Dieu pour être les peres de ſon peuple.

Abraham eut pour épouſe *Sara*, & *Agar* qui la ſervoit, & de qui naquit *Iſmaël* chef des *Iſmaëlites.*

Iſaac fils d'Abraham & de Sara, eut pour unique épouſe *Rebecca*, de qui naquirent *Jacob*, & *Eſaü* pere des *Iduméens.*

Jacob eut pour épouſes, *Lia* & *Rachel*, & deux filles qui les ſervoient, *Bala* & *Zelpha*.

Enfans de Jacob, Chefs des douze Tribus des Hébreux.

Ruben, Simeon, Levi, Juda, Iſſachar, Zabulon, } de Lia.
Gad, Aſer, } de Zelpha ſervante de Lia.
Joſeph, Benjamin, } de Rachel.
Dan, Nephtali, } de Bala ſervante de Rachel.
Manaſſé, Ephraïm, } Fils de Joſeph, petits-fils de Jacob.

Leurs deſcendans ont été nommés ſucceſſivement *Peuple de Dieu*, *Hébreux*, *Enfans d'Iſraël*, ou *Iſraëlites*, *Enfans de Juda* ou *Juifs*.

CHEFS DU PEUPLE DE DIEU.

Moyſe, de la Tribu de Levi, Légiſlateur. On dépeint Moyſe avec deux rayons de lumiere qui s'élevent des côtés du haut de ſon front, & ſe terminent en pointe comme deux cornes lumineuſes.

Joſué, de la Tribu d'Ephraïm, ſucceſſeur de Moyſe.

LES JUGES.

Enſuite les Hébreux furent gouvernés par des Chefs qui furent nommés Juges.

Othoniel.	*Gédéon.*	*Jephté.*	*Samſon.*
Aod.	*Abimélech.*	*Abéſan.*	*Heli.*
Samgar.	*Thola.*	*Ahialon.*	*Samuël.*
Débora, femme.	*Jaïr.*	*Abdon.*	

LES ROIS.

Enſuite les Chefs de cette nation furent appellés Rois.

Saül.

David reconnu pour Prophete; on le nomme le Prophete Roi. On le dépeint couronné d'une couronne antique, ou à pointes, jouant de la Harpe.

Salomon.

Les douze Tribus se partagerent : dix formerent le Royaume d'Israël, & deux qui furent Juda & Benjamin, formerent le Royaume de Juda. Dans ce partage on ne compte point la Tribu de Lévi : mais celle de Joseph en forme deux, Ephraïm & Manassé.

Rois de Juda.		*Rois d'Israel.*	
Roboam	Ozias, *ou* Azarias	Jeroboam	Joachaz
Abia	Joatham	Nadab	Joas
Asa	Achaz	Baasa	Jeroboam II.
Josaphat		Ela	Zacharie
Joram		Zambri	Sellum
Ochozias		Amri	Manahem
Joas		Achab	Phaceia
Amasias		Ochozias	Phacée
		Joram	Osée
		Jehu	

A ce dernier *Osée*, finit le Royaume d'Israël, dont les peuples vaincus, dissipés & emmenés en d'autres Royaumes, n'en sont jamais revenus.

Royaume de Juda seul.

Suite des Rois de Juda.

Ezechias	Sellum, *ou* Joachaz
Manassé	Eliakim *ou* Joakim
Amon	Joachin, *ou* Jechonias
Josias	Sédécias

A ce dernier, *Sédécias*, les peuples du Royaume de Juda furent emmenés à Babylone. Cet état d'oppression que l'on appelle *la captivité de Babylone*, avoit commencé dès le regne de Joakim, & dura soixante & dix ans.

Zorobabel ramena une partie des Juifs.

Esdras ramena le reste.

Nehemias rebâtit Jérusalem.

PROPHETES.

Les Prophetes en commençant depuis Samuël jusqu'à Malachie, au tems de Nehemias, se trouvent tous dans un espace de sept cens ans : ils ont prédit la Venue de Jesus-Christ.

On en fait deux Classes, les Grands Prophetes, ou simplement les Prophetes, & les Petits Prophetes.

Ces derniers ſont nommés Petits Prophetes, parce qu'ils ont moins écrit.

Grands Prophetes.		*Petits Prophetes.*	
Samuel	Iſaïe	Oſée	Nahum
David	Jéremie	Joel	Habacuc
Nathan	Ezechiel	Amos	Sophonie
Elie	Daniel	Abdias	Aggée
Eliſée		Jonas	Zacharie
		Michée	Malachie

LES MACHABÉES.

Mathathias, & ſes fils *Jean*, *Simon*, *Judas Machabée*, *Eleazar*, *Jonathas.*

Les Machabées à la tête des Juifs ſoutinrent le Royaume de Juda contre les invaſions des Rois de Syrie.

La poſterité de Simon qui a été le dernier des Machabées, a toujours gouverné juſqu'à Hérode, *dit* le Grand, & Marianne ſa femme.

Alors commence le Nouveau Teſtament.

LES LIVRES SACRE'S, ou DE L'ANCIEN TESTAMENT.

LOI, contenant *Le Pentateuque, ou les cinq Livres de Moyſe, ſçavoir*:
- La Geneſe.
- L'Exode.
- Le Levitique.
- Les Nombres.
- Le Deuteronome.

La Geneſe contient la Création du monde & l'Hiſtoire des Patriarches juſqu'à la mort de Joſeph.

L'Exode contient l'Hiſtoire de la ſortie des Hébreux hors de l'Egypte, & la Loi.

Le Levitique contient les Loix des Prêtres, Sacrifices, Cérémonies, &c.

Le Livre des Nombres contient le dénombrement des Hébreux, le Voyage de trente-neuf ans dans le déſert, les Guerres de Moyſe, &c.

Le Deuteronome contient une répétition abregée des Loix, & ce qui ſe paſſa pendant ſix ſemaines de la quarantieme année.

HISTOIRE.

Le Livre de Josué renferme ce qui se passa depuis la mort de Moyse jusqu'à celle de Josué.

Le Livre des Juges contient ce qui se passa depuis la mort de Josué jusqu'à celle de Samson.

Le Livre de Ruth contient l'histoire de Ruth qui devint femme de Booz, aïeul de David.

Quatre Livres des Rois contiennent l'histoire de tous les Rois des Hébreux.

Deux Livres des Paralipomenes, c'est-à-dire, l'*histoire des choses omises*, contiennent plusieurs choses omises dans l'histoire générale des Juifs, jusqu'au rétablissement de Jerusalem.

Deux Livres d'Esdras contiennent l'histoire des Juifs délivrés de la captivité de Babylone.

Le Livre ou l'histoire de Tobie, pere & fils.

L'histoire de Judith qui coupa la tête à Holoferne au Siege de Bethulie.

L'histoire d'Esther, femme d'Assuerus, qui sauva les Juifs d'un massacre général.

L'histoire de Job, & l'exemple de sa patience.

Les deux Livres des Machabées contenant leur histoire.

MORALE.

Pseaumes de David, cent cinquante.

Le Livre des Proverbes de Salomon, Livre de Morale.

Le Livre de l'Ecclésiaste, Livre de Morale de Salomon.

Le Cantique des Cantiques, livre mysterieux, composé par Salomon.

La Sagesse, livre moral, sous le nom de Salomon. L'Auteur en est ignoré.

Le Livre de l'Ecclésiastique, Livre de Morale, composé par Jesus fils de Sirach.

PROPHETES.

Isaïe, Jérémie & Baruch avec les Lamentations de Jérémie, Ezéchiel, Daniel, & les douze petits Prophétes.

LE NOUVEAU TESTAMENT.

Le *Nouveau Teſtament* eſt la nouvelle alliance que Dieu a faite avec les hommes par Jeſus-Chriſt.

MYSTERE DE LA TRINITÉ.

Un ſeul Dieu en trois Perſonnes, Pere, Verbe ou Fils, & Saint-Eſprit; c'eſt le Myſtere de la Sainte Trinité, qui n'a été pleinement révélé que depuis l'Incarnation du Verbe. C'eſt donc ici, avant d'entamer le Nouveau Teſtament, qu'il convient de décrire les formes ſous leſquelles on a repréſenté en deſſein & en peinture la Sainte Trinité, & les trois Perſonnes Divines, le Pere, le Fils & le Saint Eſprit.

LA SAINTE TRINITÉ.

On repréſente la Sainte Trinité par un Triangle au milieu duquel eſt écrit le mot Hebreu *Jehovah*, qui ſignifie, l'*Etre*, *Celui qui eſt*, *Celui qui ſubſiſte par lui-même.* On place ce Triangle au milieu des Cieux, & on l'environne de rayons lumineux.

LE PERE.

On repréſente le Pere comme un Vénérable Vieillard à cheveux blancs épars & à barbe blanche, entouré de nuées, la tête environnée de rayons de lumiere, au milieu de quantité d'Anges & d'Eſprits bienheureux.

LE VERBE, OU LE FILS DE DIEU.

Il eſt repréſenté ſur la Terre ou dans le Ciel.

Sur la Terre, il eſt dépeint en enfant, ou bien de moyen âge, vétu à la Romaine, la tête nuë, les cheveux médiocrement longs, & d'un blond vif, ayant peu de barbe, le viſage un peu long, la phyſionomie douce, ayant toujours la tête entourée de rayons, ce qu'on nomme une gloire, ou *auréole.*

Dans le ciel il eſt repréſenté à demi nud dans les nues, ſoutenant avec ſa main un globe terreſtre ſurmonté d'une

petite Croix, & autour de lui une troupe d'Anges & de Bienheureux.

On le repréſente auſſi ſous la forme d'un Agneau blanc.

LE SAINT-ESPRIT.

On le repréſente en forme d'une Colombe blanche qui plane dans les airs, les aîles étendues, entourée de rayons de lumiere; quelquefois on le repréſente en forme de langues de feu.

LE FILS DE DIEU

Eſt venu ſur la terre; il a pris la forme humaine dans le ſein d'une Vierge, & a ſouffert une mort ignominieuſe ſur la Croix, pour expier les péchés des hommes.

Il a fondé l'Égliſe Catholique, Apoſtolique & Romaine.

Les Noms du Fils de Dieu fait homme.

Jeſus	Notre Seigneur
Jeſus-Chriſt	Notre Sauveur
Jeſus de Nazareth	Notre Rédempteur
Jeſus Fils de Marie	L'Oint du Seigneur
Le Meſſie	L'Enfant Jeſus
Emmanuel	L'Agneau ſans tache
Le Sauveur du monde	L'Agneau de Dieu
Le Verbe fait chair	Le Verbe incarné

LES PREMIERS SAINTS, ou LES PRÉCURSEURS DE JESUS-CHRIST.

Sainte Anne, *Mere de la Vierge.*
Sainte Elizabeth, *Couſine de la Vierge.*
Zacharie, *Prêtre mari d'Elizabeth.*
Saint Jean-Baptiſte, *leur Fils, Précurſeur de Jeſus-Chriſt.*
La Sainte Vierge Marie, *Mere de Jeſus-Chriſt.*
Saint Joſeph, *Mari de la ſainte Vierge, Charpentier de profeſſion.*

Saint Jean-Baptiſte ſe dépeint ou en enfant, ayant un agneau à ſes côtés, jouant avec l'Enfant Jeſus, & tenant une petite Croix de paille; ou bien en homme fait, adminiſtrant le Baptême à Jeſus-Chriſt avec une coquille pleine d'eau qu'il lui verſe ſur la tête: on le peint auſſi dans un deſert habillé de peaux d'animaux, le poil en dehors.

La Sainte Vierge ſe peint en belle & jeune vierge, qui a ſur elle, ou auprès d'elle, l'Enfant Jeſus.

Saint Joſeph eſt repréſenté en vieillard, accompagnant la Vierge.

LA VIE DE JESUS-CHRIST.

L'Ange Gabriël annonce à la Vierge qu'elle va être Mere de Jeſus par l'opération du Saint Eſprit.

Jeſus naît à Bethléem dans une étable.

Un Ange annonce ſa naiſſance à des Bergers des environs qui viennent l'adorer.

Une Etoile conduit trois Mages, c'eſt-à-dire, Philoſophes ou Princes d'Aſie, au lieu de ſa naiſſance, où ils viennent l'adorer & lui offrir de l'Or, de l'Encens & de la Myrrhe.

Il eſt circoncis.

Il eſt préſenté au Temple par la Vierge entre les mains du vieillard Simeon.

Il fuit en Egypte avec la Vierge & Saint Joſeph, pour éviter le maſſacre des nouveaux-nés, autrement innocens, qu'Herode avoit ordonné, eſpérant que ce ſaint enfant ſeroit du nombre.

Dans ce Voyage on dépeint la Vierge montée ſur un Ane, tenant le petit Jeſus dans ſes bras, & Saint Joſeph à pied qui conduit l'Ane par le licol.

Après la mort d'Hérode, ils reviennent à Nazareth.

Jeſus à l'âge de douze ans s'étant dérobé de Joſeph & Marie, la Vierge le retrouve prêchant dans le Temple au milieu des Docteurs.

Jeſus ne reparoît plus qu'âgé de trente ans, il ſe fait baptiſer par Saint Jean.

Il jeûne quarante jours dans le deſert, le démon l'y vient tenter.

Il commence ſes voyages dans la Judée, dans leſquels il raſſemble du milieu du peuple douze Apôtres, & ſoixante-douze Diſciples.

LES DOUZE APÔTRES.

S. Pierre *ou* Simon, *Fils de Jonas.*
S. André.
S. Jacques le Majeur, *Fils de Zébédée.*
S. Jacques le Mineur, *Fils d'Alphée.*
S. Philippe.
S. Simon *le Chananéen.*
S. Thomas.
S. Barthelemy.
S. Jude *ou* Thadée.
S. Jean l'*Evangeliste, fils de Zébedée.*
S. Matthieu *Evangéliste.*
Judas Iscarioth, *de la Ville de Carioth, Tribu de Juda.*

MIRACLES.

Il fait beaucoup de miracles rapportés dans sa vie par les quatre Evangelistes. *Matthieu, Marc, Luc, Jean.*

Il change l'eau en vin aux noces de Cana . . . . *Jean.*

Il guérit le fils d'un Officier du Roi. . . . . *Jean.*

Il guérit un malade près de la Piscine. . . . *Jean.*

Il guérit un Lépreux, . . *Matthieu, Marc.*

Il délivre deux possédés, dont il envoye les démons dans un troupeau de pourceaux qui se précipitent dans la mer. . . . *Matthieu.*

Il délivre un possédé. . . *Marc, Luc.*

Il guérit un paralytique. . . *Matthieu, Marc, Luc.*

Il guérit une hémorrhoïsse, . *Matthieu, Marc, Luc.*

* Il ressuscite la fille d'un chef de Synagogue. . . *Matthieu, Marc, Luc.*

Il guérit une main dessechée. *Matthieu, Marc, Luc.*

Il marche sur la mer. . . *Matthieu, Marc, Jean.*

Il délivre la fille possedée de la Chananéenne. . . *Matthieu, Marc.*

Il nourrit cinq mille hommes avec cinq pains & deux poissons. *Matthieu, Marc, Luc, Jean.*

Il guérit un possedé aveugle & muet. . . *Matthieu.*

Il guérit un sourd & muet. . *Marc.*

Il nourrit quatre mille hommes avec ſept pains & quelques poiſſons. . . . *Matthieu, Marc.*

Il guérit un enfant poſſedé. . *Matthieu, Marc, Luc.*

Il guérit deux aveugles. . . *Matthieu.*

Il guérit un poſſedé. . *Marc, Luc.*

Il guérit un muet poſſedé. . *Marc, Luc.*

Il guérit la belle-mere de Simon. *Marc, Luc.*

Il appaiſe une tempête étant dans une barque. . . *Marc, Luc.*

Il guérit un aveugle. . . . *Marc, Luc, Jean.*

Il guérit un lepreux. . . . *Luc.*

Il guérit le ſerviteur du Centenier. . . . *Luc.*

* Il reſſuſcite le fils unique de la veuve de Naim. . . . *Luc.*

Il guérit une femme courbée poſſedée. . . *Luc.*

Il guérit un hydropique. . *Luc.*

Il guérit dix lépreux. . . *Luc.*

* Il reſſuſcite Lazare, frere de Marthe & Marie. . . *Jean.*

Il fait une infinité d'autres guériſons & réſurrections qui ne ſont qu'indiquées ſans détail.

Il ne parloit aux Juifs que par paraboles qu'il expliquoit enſuite à ſes Apôtres & Diſciples.

PARABOLES.

De la Paille & de la Poutre.

On voit la paille qui eſt dans l'œil de ſon voiſin, & non la poutre qui eſt dans le ſien.

Du Semeur, dont une partie de la ſemence tombe ſur le chemin, l'autre partie tombe ſur des pierres, une autre au milieu des épines, la quatrieme en bonne terre. Matthieu, Luc, Marc.

1°. Entendre la parole de Dieu ſans s'y appliquer. 2°. La recevoir & n'en pas profiter. 3°. La recevoir, mais en être diſtrait par les choſes mondaines. 4°. La recevoir & en produire les fruits.

Du bon grain ſemé par le Maître du champ, & de l'ivraye ſemée par l'ennemi. Matthieu, Marc, Luc.

Les méchans ſont mêlés avec les bons dans ce monde; ils en ſeront ſéparés à la fin des ſiécles.

Du grain de ſénevé, qui quoique très-petit, forme une très-grande plante. Matthieu, Marc.

L'Égliſe & la doctrine évangélique très-petites dans leur commencement, très-étendues dans leurs progrès.

Du levain mis dans trois meſures de farine. Matthieu.

La parole évangélique répandue dans le monde, y étend ſes progrès.

D'un Roi qui donne du tems à un de ſes ſerviteurs qui lui devoit dix mille talens, pour les payer, ce ſerviteur en rencontre un qui lui devoit cent deniers, il le fait mettre en priſon, il en eſt châtié par le Roi qui le livre à la Juſtice juſqu'à parfait payement. Matthieu.

Pardonnez à votre prochain, ſinon Dieu ne vous pardonnera point.

Du pere de famille qui loue des ouvriers pour travailler ſa vigne, & paye à la fin du jour également les derniers âvenus comme les premiers. Matthieu.

Dieu récompenſera les derniers convertis comme les premiers.

Du pere de famille qui dit à un de ſes deux fils d'aller travailler à ſa vigne, le fils dit non, & cependant il y va. Il dit la même choſe au ſecond qui répond oui, & n'y va pas. Matthieu.

Ce n'eſt pas par les paroles, mais par les œuvres, que l'on plaît à Dieu.

Du pere de famille qui loue ſa vigne à des vignerons, & au tems de la recolte y ayant envoyé ſes ſerviteurs, les vignerons les battent, & tuent ſon fils qu'il y avoit envoyé enſuite. Matthieu, Marc, Luc.

Les perſécuteurs des fidéles ſeront reprouvés de Dieu.

D'un Roi qui envoye chercher les conviés aux noces de ſon fils; ils refuſent de s'y rendre, & tuent les envoyés, il en prend vengeance; il envoie enſuite dans les carrefours pour inviter au feſtin ceux qu'on rencontrera, un ſeul s'y trouve ſans la robe nuptiale, le Roi ordonne qu'il ſoit lié & précipité dans un cachot affreux. Matthieu, Luc.

Sans la robe nuptiale de la charité, il eſt impoſſible d'être admis au bonheur des Saints dans le Ciel.

Des dix Vierges, dont cinq ſages & cinq folles, qui alloient au-devant de l'époux ; les ſages avoient leurs lampes allumées & pleines d'huile, l'huile manquoit aux folles. L'époux arrivant, les ſages entrent avec lui, les folles vont remplir leurs lampes & reviennent pour entrer, l'époux ne veut pas les recevoir. Matthieu.

Il faut toujours être prêt, parce qu'on ne ſçait ni le jour ni l'heure du Seigneur.

Du Maître qui allant faire un voyage, diſtribue ſon bien à ſes ſerviteurs ; à l'un cinq talens, à l'autre deux, & au troiſieme un. Etant revenu, il trouva que celui des cinq talens en avoit gagné cinq autres ; celui des deux en avoit gagné deux autres : mais celui d'un talent l'avoit enfoui ; le Maître irrité ordonna de donner ſon talent au premier, & le fit precipiter dans un cachot. Matthieu, Luc.

Dieu rejettera & punira celui qui n'aura pas profité de la Grace.

D'un Voyageur laiſſé à demi mort par des voleurs, un Prêtre paſſe outre ſans le ſecourir, enſuite un Levite, mais un Samaritain panſe ſes plaies. Luc.

Soyez charitable, ſi vous voulez avoir grace devant le Seigneur.

De l'Enfant prodigue, qui après avoir diſſipé tout ſon bien, ſe trouvant reduit à garder les cochons, vient retrouver ſon pere qui le reçoit avec la plus grande affection. Luc.

Dieu reçoit avec bonté les pécheurs qui retournent à lui.

D'un homme riche & du pauvre Lazare qui eſt à ſa porte couvert d'ulceres, & mourant de faim, Lazare meurt & va au Ciel, le riche meurt & va en Enfer. Luc.

Les mauvais riches ont l'Enfer pour ſupplice, & les bons pauvres gagnent le Paradis.

SUITE DE LA VIE DE JESUS-CHRIST.

Jeſus-Chriſt convertit la Samaritaine & lui parle de la Grace.

Il pardonne à Magdelaine ſes péchés.

Il ſe transfigure entre Moyſe & Élie en préſence de S. Pierre, S. Jacques, S. Jean.

Il juge la femme adultere.

Il fait ſon entrée dans la ville de Jeruſalem.

Ici on le dépeint monté ſur une âneſſe, le peuple marchant devant lui, avec des palmes à la main, étendant ſes vétemens par terre devant lui.

Il chaſſe les vendeurs du Temple.

Il fait la Cêne avec ſes Apôtres, & inſtitue l'Euchariſtie. *Matthieu, Marc, Luc.*

Il eſt arrêté la nuit près du Jardin des Olives par les Juifs, conduits par Judas Iſcarioth qui le livre pour trente deniers.

Il eſt mené devant Anne beau-pere de Caïphe, Grand Prêtre, puis renvoyé à Caïphe; enſuite envoyé à Pilâte Gouverneur de la Judée, qui le fait flageller, & le préſente au peuple en diſant, *Ecce Homo*, voilà l'Homme.

Il eſt condamné au ſupplice de la Croix, il porte ſa Croix & eſt crucifié entre deux larrons, âgé de trente-trois ans.

Il reſſuſcite trois jours après ſa mort.

Depuis ſa réſurrection il apparoît en différens tems à la Magdelaine *en Jardinier*, aux Saintes Femmes, aux deux Pelerins d'Emmaüs, aux Apôtres, aux Diſciples.

Enfin il monte au Ciel en préſence des Diſciples & des Apôtres.

Les Apôtres & les Diſciples ſe retirent à Jéruſalem, où ils éliſent S. Matthias pour remplacer le perfide Judas.

Le Saint Eſprit tombe en Langues de feu ſur la tête des Diſciples & des Apôtres aſſemblés le jour de la Pentecôte, qui veut dire en Grec, le cinquantieme jour après Pâque.

LIVRES DU NOUVEAU TESTAMENT.

L'ÉVANGILE, OU LA VIE DE JESUS-CHRIST ET SA DOCTRINE.

Les quatre Evangeliſtes & leurs Attributs.

S. Matthieu.	*un Homme* ou *un Ange.*	on leur ajoute quelquefois des aîles.
S. Marc.	*un Lion.*	
S. Luc.	*un Bœuf.*	
S. Jean.	*un Aigle.*	

Les Actes des Apôtres, hiſtoire de l'Egliſe naiſſante pendant

dant environ trente ans, *écrite par Saint Luc.*

Les Epîtres de S. Paul, *surnommé* l'Apôtre des Gentils, ou simplement l'Apôtre.

de S. Jacques, *le Mineur.*
de S. Pierre.
de S. Jean.
de S. Jude.

L'Apocalypse, ou révélation de Dieu écrite par Saint Jean.

DES SAINTS.

On distingue trois sortes de Saints: les Martyrs, les Confesseurs, les Saints.

Les Martyrs ont souffert des tourmens & la mort pour la Religion.

Les Confesseurs ont professé hautement la Religion, & n'ont point été martyrisés.

Les Saints ont été fideles dans la pratique de la Religion.

SOMMAIRE DE LA RELIGION CHRÉTIENNE.

Les Mysteres.

La Trinité.
L'Incarnation.
L'Euchariftie, *ou* transsubstantiation, Sacrement.
Les effets des autres Sacremens.

Les dix Commandemens de Dieu donnés par Moyse.

Adorer & aimer Dieu seul.
Ne point jurer.
Ne point travailler le jour du Sabat (*le Dimanche des Chrétiens.*)
Honorer pere & mere.
Ne point tuer.
S'abstenir de toute fornication.
Ne point voler.
Ne point mentir.
Ne point convoiter la femme de son prochain.
Ne point desirer le bien d'autrui.

Les Commandemens de l'Eglise.

Sanctifier les Fêtes.
Entendre la Messe les Dimanches & Fêtes.
Se confesser au moins une fois l'an.
Communier à sa Paroisse au moins à Pâques.
Jeûner tout le Carême, les Vigiles & les quatre Tems.
Manger maigre les Vendredis & Samedis.

LES VII. SACREMENS.	SIGNES VISIBLES.
Le Baptême,	*de l'eau jettée ſur la tête nue, avec les paroles preſcrites.*
La Confirmation,	*l'impoſition des mains de l'Evêque avec l'onction du ſaint Crême.*
La Pénitence,	*l'impoſition des mains du Prêtre avec les paroles de l'abſolution.*
L'Euchariſtie,	*les paroles de la Conſécration prononcées par le Prêtre.*
Le Mariage,	*l'anneau nuptial mis au doigt de la femme, & la bénédiction du Prêtre.*
L'Ordre,	*la tonſure & autres cérémonies qui ſervent à conferer chaque degré du ſaint miniſtere.*
L'Extrême Onction,	*l'onction des ſaintes Huiles aux yeux, oreilles, bouche, nés, poitrine, mains & pieds.*

LES TROIS VERTUS THEOLOGALES,

ET LEURS ATTRIBUTS.

La Foi, *on la dépeint avec une Croix; tenant un Calice ſurmonté d'une Hoſtie rayonante.*

L'Eſpérance, *on la dépeint les yeux tournés vers le Ciel & appuyée ſur un ancre.*

La Charité, *on la dépeint tenant des enfans entre ſes bras, & dans la main un cœur enflammé.*

LES QUATRE VERTUS CARDINALES,

ET LEURS ATTRIBUTS.

La Prudence, *on la dépeint tenant un miroir entouré & bordé d'un Serpent.*

La Force, *on la dépeint en Amazone, tenant une colonne & ayant un Lion à ſes pieds.*

La Juſtice, *on la dépeint tenant une balance & une épée, & ayant un bandeau ſur les yeux.*

La Tempérance, *on la dépeint tenant un mors de bride, & une coupe renverſée.*

LES SEPT PECHE'S CAPITAUX,

ET LEURS EMBLESMES.

L'Orgueil,	*un Paon.*
L'Avarice,	*une Pie, une Louve.*
L'Impureté ou Luxure,	*un Bouc, un Satyre.*
La Gourmandiſe,	*un Cochon.*
L'Envie,	*un Serpent, ou une Hydre à ſept têtes.*
La Colere,	*un Lion, un Tigre.*
La Pareſſe,	*un Aſne, une Tortue.*

L'AUTRE MONDE,

OU LES LIEUX DE RÉCOMPENSES ET DE PEINES.

Les Limbes, *où étoient les ames des Justes avant la résurrection de J. C.*
Le Paradis, *lieu de félicité, où sont les Justes avec Dieu pendant l'éternité*
Le Purgatoire, *où les péchés sont expiés avant d'obtenir le Paradis.*
L'Enfer, *où les méchans souffriront pendant l'éternité.*

LES ÉPITHETES DES NATIONS

HORS DU SEIN DE LA VRAIE RELIGION.

Les Gentils ou Payens, étoient tous les peuples qui n'étoient pas de la Religion des Juifs.

Les Idolâtres, sont ceux qui adorent les idoles.

Les Infidéles, signifient tous ceux qui ne suivent pas la Religion Chrétienne.

Les Schismatiques, sont ceux qui quoique Chrétiens, ne reconnoissent pas le Pape pour leur chef; ils confient le gouvernement de leurs Eglises à des Patriarches qu'ils élisent entr'eux.

DES HE'RESIES.

L'Hérésie (qui signifie en Grec opinion particuliere) se dépeint avec un masque sur le visage & couchée sur un amas confus de livres.

Les Hérétiques, sont ceux qui ont expliqué à leur fantaisie les paroles de Dieu & de J. C. & se sont soustrait ainsi de la Communion des Fidéles.

HE'RESIES DE SIECLE EN SIECLE.

PREMIER SIÉCLE.

On entend par le premier siecle celui dans lequel notre Seigneur a vêcu; on le regarde comme le quarante-unieme siecle du monde.

Les Simoniaques, ou Sectateurs de *Simon* le Magicien, qui prétendoit qu'on pouvoit à prix d'argent acheter le pouvoir de donner le Saint Esprit.

Les Sectateurs de *Ménandre*, qui vouloit passer pour le Sauveur, & donnoit un faux Baptême.

Les Nicolaïtes qui suivoient les impiétés de Simon, & s'attribuoient pour chef le Diacre *Nicolas.*

Les Cerinthiens & les Ebionites, ſoutenoient que Jeſus-Chriſt n'étoit point Dieu.

DEUXIEME SIECLE.

Les diſciples de *Saturnin* condamnoient le mariage.

Ceux de *Baſilides* ſoutenoient que Jeſus-Chriſt n'avoit qu'un corps fantaſtique, & qu'il n'avoit pas été véritablement crucifié.

Les Gnoſtiques ſuivoient à peu près les erreurs des précédens & nioient la Divinité de Jeſus-Chriſt.

Les Valentiniens, les Cerdoniens & les Marcionites, ſoutenoient à peu près les erreurs des précédens, auſquelles ils ajoutoient d'autres extravagances.

Les Montaniſtes ou Cataphrygiens (chef *Montan*, Phrygien de nation) défendoient les ſecondes noces, & exigeoient trois Carêmes par an.

Les Encratites ou Continens, (chef *Tatien*,) condamnoient le mariage, avoient horreur du vin, & ne célebroient la Meſſe qu'avec de l'eau.

TROISIEME SIECLE.

Les Novatiens (chef *Novatien*) ſoutenoient que l'Egliſe n'avoit pas le pouvoir de remettre les grands crimes.

Les Sabelliens (chefs *Praxeas*, *Noëtus*, *Sabellius*) nioient la Trinité.

Les Paulianiſtes (chef *Paul de Samoſate* Evêque d'Antioche) nioient la Divinité de Jeſus-Chriſt.

Les Manichéens (chef *Manès* ou *Manichée*) ſoutenoient un bon & un mauvais Dieu.

Les Origeniſtes (chef *Origène*) ſoutenoient que Jeſus-Chriſt étoit mort, non ſeulement pour les hommes, mais encore pour les démons, & que l'Enfer ne ſeroit pas éternel.

QUATRIEME SIECLE.

Les Donatiſtes (chef *Donat* Evêque) ſoutenoient que les Sacremens donnés hors de leur Egliſe étoient nuls, que l'ancienne Egliſe étoit périe, & ne ſubſiſtoit plus que dans leur ſociété.

Les Ariens (chef *Arius* Prêtre d'Alexandrie) nioient

la Trinité & la Divinité de Jesus-Christ comme les Paulianistes ci-dessus.

Les Macedoniens (chef *Macedonius*) nioient la Divinité du Saint Esprit.

Les Semi-Ariens, nioient que les personnes de la Trinité fussent d'une même substance, mais disoient qu'elles étoient semblables en substance.

Les Anoméens ou Eunomiens, purs Ariens (chef *Eunomius* Evêque) disoient que les personnes divines n'étoient pas même semblables en substance.

Les Aëriens (chef *Aërius* Prêtre) condamnoient les jeûnes & abstinences.

Les Photiniens (chef *Photin*) nioient la Divinité de Jesus-Christ.

Les Massaliens, ou Euchites, ou Enthousiastes, nioient l'utilité du Baptême, relevoient beaucoup la Priere, disant qu'elle tenoit lieu de tout.

Les Apollinaristes (chef *Apollinaire*, Prêtre de Laodicée) soutenoient que Jesus-Christ n'avoit point une ame humaine.

Les Priscillianistes (chef *Priscillien* Gentilhomme Espagnol) disoient qu'il étoit permis de mentir, & de se parjurer.

Les Jovinianistes (chef *Jovinien*, Moine Italien à Milan,) disoient que la virginité n'étoit pas d'un plus grand merite que le mariage ; & que l'homme après le Baptême étoit impeccable.

Les Collyridiens (Secte dans l'Arabie) adoroient la Sainte Vierge comme une Divinité. Cette héréfie étoit presque toute composée de femmes.

CINQUIEME SIECLE.

Les Sectateurs de *Vigilance*, Prêtre Gaulois de Calagury, près de Comminges, combattoient les Reliques & l'Invocation des Saints.

Les Pélagiens (chef *Pelage*, Moine Anglois, & *Celestius* son disciple) nioient le péché originel, & la nécessité du Baptême, soutenoient que les Vertus étoient naturelles & que la Grace n'étoit pas nécessaire.

Les Semi-Pélagiens (chef *Caſſien* Prêtre de Marſeille) ſoutenoient que le commencement du ſalut venoit de la ſeule volonté de l'homme.

Les Neſtoriens (chef *Neſtorius* Patriarche de Conſtantinople) ſoutenoient deux perſonnes en Jeſus-Chriſt, une divine & une humaine, & qu'ainſi la ſainte Vierge n'étoit pas Mere de Dieu.

Les Eutychiens (chef *Eutychès* Prêtre Grec) ſoutenoient qu'il n'y avoit en Jeſus-Chriſt qu'une ſeule nature.

SIXIEME SIECLE.

Les Agnoétes (chef *Themiſtius* Diacre Grec) attribuoient à Jeſus-Chriſt l'ignorance de pluſieurs choſes.

Les Trithéites (chef *Jean le Grammairien* ou *Philopone*) donnoient trois natures à la Trinité, & nioient la reſurrection des corps.

SEPTIEME SIECLE.

Les Monothélites (chefs *Sergius* & *Pyrrhus*, Patriarches de Conſtantinople, *Cyrus* Patriarche d'Alexandrie, & *Theodore* Evêque de Pharan) n'admettoient qu'une volonté en Jeſus-Chriſt.

Les Pauliciens (chef *Paul* Armenien) eſpece de Manichéens.

Mahomet entreprend d'établir une nouvelle Religion, & jette les fondemens d'un nouvel Empire.

HUITIEME SIECLE.

Les Iconoclaſtes (chef *Leon l'Iſaurien* Empereur d'Orient) ſe déclaroient contre les Images de la Croix, de Dieu & des Saints, & les mettoient en pieces.

Les Sectateurs de *Felix* & d'*Elipand* Evêques Eſpagnols, ſoutenoient que Jeſus-Chriſt n'étoit qu'adopté de Dieu.

NEUVIEME SIECLE.

Les Sectateurs de *Sergius* & de *Bahanes*, en Orient, Secte de Manichéens.

Les Sectateurs de *Claude de Turin*, Evêque; ils mêloient les erreurs des Ariens avec celles des Iconoclaſtes.

DIXIEME SIECLE.

Il n'y eut point d'héréſies nouvelles dans ce ſiecle.

ONZIEME SIECLE.

Les nouveaux Manichéens, qui commencerent de ſe répandre dans l'Occident.

Berenger, Archidiacre d'Angers, commença d'attaquer le Myſtere de l'Euchariſtie.

DOUZIEME SIECLE.

Les Sectateurs de *Tanchelin* à Anvers, ſoutenoient que les Evêques & Prêtres n'étoient pas d'inſtitution divine, & que l'Euchariſtie n'étoit pas néceſſaire au ſalut.

Les Petrobruſiens, ou Henriciens (chefs *Pierre de Bruis* François, & *Henry*, Moine apoſtat) renouvellerent les erreurs des Manichéens.

Singuliere héréſie d'*Eon de l'Eſtoile*, Gentilhomme Breton, ſur la phraſe Latine des Exorciſmes de l'Egliſe, *per eum qui venturus eſt judicare vivos & mortuos*, qui veut dire *par lui* (*Dieu*) qui viendra juger les vivans & les morts. Le mot *eum* mal prononcé faiſant à peu près *Eon*, il s'imagina que *eum* vouloit dire lui *Eon de l'Eſtoile*. Il débita donc que ce ſeroit lui *Eon* qui viendroit juger les vivans & les morts. Il eut quelque groſſiers ſectateurs ; mais le Concile de Reims l'ayant condamné à une priſon perpétuelle, le reſte fut bien-tôt diſſipé.

Les Apoſtoliques, eſpece de Manichéens.

Les Vaudois ou Pauvres de Lyon (chef *Valdo* marchand de Lyon) faiſoient profeſſion d'une grande pauvreté mêlée de pluſieurs erreurs.

TREIZIEME SIECLE.

Les Albigeois, ainſi nommés, parce qu'ils infecterent principalement le Diocèſe d'Alby en Languedoc ; c'étoit un mélange des erreurs des Manichéens, des Petrobruſiens & des Vaudois. Ils ſe plongerent dans toutes ſortes d'infamies & de cruautés ; on tint pluſieurs Conciles contr'eux, & même on publia une Croiſade pour les anéantir.

Les Sectateurs d'*Aimeric* ou *Aimeri* (Théologien de l'Univerſité de Paris) ils nioient la Réſurrection des morts,

l'Enfer, le Paradis & la Parole de Dieu dans les Saints Peres.

Les Sectateurs de l'*Abbé Joachim* (Moine de Cîteaux) ils disoient qu'il falloit distinguer la nature divine d'avec les trois Personnes ce qui formoit une quaternité.

Les Circoncellions (en Allemagne) renouvellerent les erreurs des Donatistes.

Les Flagellans (chef, un nommé *Rainier* hermite) se donnoient la discipline dans les rues, ils débitoient que les péchés ne se remettoient que parmi eux, & quoique laïques, ils se confessoient & s'absolvoient les uns les autres.

Les Fratricelles, les Beguards, les Beguines (chefs quelques Moines apostats) mêloient ensemble les erreurs des Manichéens & des Albigeois.

QUATORZIEME SIECLE.

Les Turlupins, secte infame, ils n'avoient aucune honte de la nudité, & soutenoient que l'Oraison mentale étoit la seule bonne.

Les Lullistes (chef *Raymond Lulle* Franciscain) leurs principales erreurs rouloient sur les attributs de Dieu & sur la Trinité.

Les Wiclefites (chef *Jean Wiclef* Curé Anglois) s'éleverent contre la Jurisdiction du Pape & des Evêques, & contre plusieurs dogmes & pratiques de l'Eglise.

QUINZIEME SIECLE.

Les Hussites (chefs *Jean Hus* Prêtre, & *Jerôme de Prague* Laïque en Boheme) suivoient les erreurs de Wiclef, ausquelles ils en ajouterent d'autres.

SEIZIEME SIECLE.

Les Luthériens (chef *Luther*, Moine Augustin) disoient le Baptême inutile, & que dans l'Hostie le pain & le vin restoient en nature après la Consécration; soutenoient que la Messe n'est point un Sacrifice; nioient le Libre Arbitre; disoient les Commandemens de Dieu impossibles, &c.

Les Calvinistes, ou Huguenots, ou Presbyteriens d'An-

gleterre (chef *Calvin* Ecclésiastique) nioient la présence réelle de Jesus-Christ dans l'Eucharistie, la nécessité du Baptême, le mérite des bonnes œuvres, &c.

Les Anabaptistes (Secte d'Allemagne) prétendoient qu'un second Baptême étoit nécessaire.

Les Sociniens (chefs *Lelius Socin*, & *Fauste Socin* son neveu) rejettoient tous les Mysteres, la Divinité de Jesus-Christ, nioient la présence de Dieu, & l'éternité des peines.

Les Zuingliens (chef *Zuingle* Suisse) espece de Lutheriens avec quelque différence; car ils nioient absolument la présence réelle de Jesus-Christ dans l'Eucharistie.

DES CONCILES.

Les Conciles sont des assemblées des chefs de l'Eglise pour regler différens points de Religion & de Discipline Ecclésiastique.

Il s'en est tenu de trois sortes : Provinciaux, Nationaux, (*ils ont été en grand nombre*) Généraux ou Œcumeniques.

Les Conciles Provinciaux sont ceux où tous les Evêques d'une Province s'assemblent.

Les Conciles Nationaux sont ceux qui rassemblent les Evêques de toute une Nation sous l'autorité d'un Primat ou Patriarche.

Les Conciles Généraux ou Œcumeniques sont ceux où tous les Evêques de la Catholicité sont convoqués, le Pape y présidant. Il y en a eu dix-neuf de cette espece dont les décisions font Loi.

LES DIX-NEUF CONCILES GÉNÉRAUX.

A Nicée . . .	2	*Ville de Natolie, maintenant aux Turcs.*
A Constantinople . .	4	*Capitale de l'Empire d'Orient.*
A Ephese . . .	1	*Ville de Natolie, maintenant aux Turcs.*
A Chalcedoine . .	1	*Ville de Bithynie, maintenant aux Turcs.*
A Latran . . .	4	*Eglise à Rome, nommée S. Jean de Latran.*
A Lyon . . .	2	*Ville de France.*
A Vienne . . .	1	*Capitale de l'Allemagne.*
A Pise	1	*Ville de Toscane.*
A Constance . .	1	*Ville d'Allemagne.*
A Basle . . .	1	*Ville principale d'un Canton Suisse.*
A Trente . . .	1	*Ville d'Italie, ce dernier a duré dix-huit ans.*
	19	

L'EGLISE MILITANTE.

LE PAPE.

La Papauté est la premiere dignité de l'Eglise; celui qui en est revétu se nomme Pape & S. Pontife. Il est le premier Vicaire de Jesus-Christ en terre, & le Chef visible de l'Eglise Catholique. Il est Evêque de Rome, où il fait sa résidence, & Souverain temporel de Rome, de la Campagne de Rome, du patrimoine de S. Pierre, Exarquat de Ravenne, Terre Sabine, Duché de Spolette, Marche d'Ancone, Duché d'Urbain, la Romagne, le Boulonnois, Duché de Ferrare, Orviette, Perouse, & en France Avignon & le Comtat Venaissin.

Ses Ambassadeurs ordinaires se nomment Nonces.

Ses Ambassadeurs extraordinaires { Legats *à latere*, Legats *de latere*, Internonces.

Les Gouverneurs de ses Domaines temporels, Vicelegats.

Habits du Pape.

Ses habillemens de tête, la Mitre, la Tiare ou Triregne. Il porte la Mitre comme Evêque. Il porte la Tiare comme Souverain. *La Tiare est un bonnet élevé, garni & étagé de trois Couronnes.* Voyez ci-après le Blason.

Son habillement ordinaire : la Soutane de soie blanche, le Rochet de fin lin, le Mantelet, ou Camail, ou Mozette, *de satin rouge en Eté, de velours rouge en Hyver.* Le Capuchon rouge, le Bonnet à oreilles, ou Barette de satin rouge fourrée en Hyver. Les souliers de drap rouge brodés en or, une Croix d'or sur l'empeigne.

Ses habits pontificaux : l'Amict, l'Aube de toile blanche, la Ceinture de soie rouge avec des agraffes d'or, l'Etolle ornée de perles, le Manipule, la Chasuble, la Mitre, quelquefois la tiare avec une calote blanche, le Pluvial rouge, les Gants.

LES CARDINAUX.

Les Cardinaux ſont nommés par le Pape regnant ; ils ſont membres de ſon Conſeil, & compoſent le Sacré College ; ils éliſent les Papes qui ſont toujours un d'entr'eux.

Le Sacré College eſt compoſé de ſix Evêques Cardinaux, cinquante Prêtres Cardinaux, quatorze Diacres Cardinaux, faiſant le nombre de 70.

Habits des Cardinaux.

Une Calote rouge donnée par le Pape, un Chapeau de velours rouge donné par le Pape, un Rochet, une Chape rouge à Capuchon, un Camail ou Mozette, une Mitre de ſoie brodée, un Saphir enchâſſé dans un anneau d'or au doigt.

Le Conclave pour élire un Pape.

Le Pape mort, les Cardinaux ſongent à en élire un autre parmi eux ; pour cet effet, ils s'enferment dix jours après la mort du Pape, dans un endroit où ils ne s'occupent que de la nouvelle élection; cet édifice prend alors le nom de Conclave, où chaque Cardinal eſt ſeul dans ſa Cellule. Le Conclave ſe tient ordinairement dans le Palais du Pape, nommé le Vatican.

Auſſi-tôt que les Cardinaux ſont entrés, on mure toutes les portes, & on établit ſept ouvertures ou tours, comme ceux des Religieuſes, pour y paſſer les vivres & tout ce qui eſt néceſſaire. Le Conclave eſt gardé en dehors par des gens armés.

Chaque Cardinal a deux Concla viſtes, un d'Egliſe & un d'épée ; les Cardinaux ne ſe communiquent que par leurs Conclaviſtes.

Le Pape s'élit le plus communément par ſcrutin, ou billets que chaque Cardinal, quand ils s'aſſemblent dans la Chapelle, va mettre dans un Calice couvert de ſa Patene, qui eſt ſur l'Autel ; ſur ce billet eſt le nom de celui qu'il choiſit. Le Cardinal qui a les deux tiers des voix eſt élû Pape.

Le Tribunal de la Rote de Rome.

On peut comparer ce Tribunal à la Grand'Chambre du

Parlement, parce que c'eſt lui qui juge en dernier reſſort toutes les cauſes de l'Etat Eccléſiaſtique.

Les Juges ſe nomment Auditeurs, & cette place mene au Cardinalat; ils ſont douze.

Les Douze Prelats Auditeurs de Rote.

Un Allemand, un François, deux Eſpagnols: huit Italiens, ſçavoir: *trois Romains*, *un Bolonois*, *un Ferrarois*, *un Milanois*, *un Vénitien*, *un Toſcan*.

L'Inquiſition, ou S. Office.

Ce Tribunal qui a commencé par être terrible eſt maintenant un peu plus mitigé.

L'Inquiſition eſt un Tribunal Eccléſiaſtique qui juge dans le ſens le plus étendu de ſix ſortes de choſes, ſçavoir: les Hérétiques, les Soupçonnés d'héréſie, les Fauteurs d'héréſie, les Magiciens & Maleficiers, les Rebelles & Perturbateurs du S. Office, les Blaſphemateurs.

On y inſtruit les Procès par quatre moyens, ſçavoir: par le bruit public, par les témoins, par la dénonciation des eſpions, par les coupables mêmes.

L'Inquiſition commence par ſe ſaiſir des effets du coupable ou prétendu tel, leſquels il ne revoit jamais; la procedure eſt très-lente; il faut s'accuſer ſoi-même, ou tout nier. On en ſort quelquefois par ces moyens-là.

La conduite au ſupplice que l'Inquiſition appelle Acte de foi, ſe fait de loin à loin & avec grand appareil.

Les ſupplices ſont des queſtions extraordinaires à l'eau, au feu & par l'eſtrapade, le foüet, brûlé vif, priſons perpetuelle ou à tems.

L'habit des criminels qu'on conduit au ſupplice eſt un bonnet de carton, élevé & pointu, & une eſpece de ſubreveſte de toile, ſur laquelle ſont peints des flammes & des diables; on donne au criminel un flambeau de cire jaune à la main.

Inquiſitions.

Une à Rome, & quelques autres répandues dans des Villes d'Italie qui reſſortiſſent à celle de Rome.

Une à Veniſe *à part*, une à Madrid. Quatre en Portugal, ſçavoir : trois, à Liſbonne, à Coimbre, à Evora: & une aux Indes Orientales, à Goa, ville qui appartient aux Portugais.

ARCHEVÊQUES ET PRIMATS.

Les Archevêques ſont en quelques points ſuperieurs aux Evêques qui ſont leurs Suffragans, la Juriſdiction des Evêques étant ſoumiſe à celle des Archevêques.

Parmi les Archevêques, quelques-uns ſont Primats; la Primatie eſt la Juſtice ſuperieure à celle des Archevêques, de ſorte qu'en affaire Eccleſiaſtique, on appelle de l'Evêque à l'Archevêque, puis au Primat, & enfin au Pape, ou au Concile univerſel ſelon le cas.

Les Archevêques ont tous des Diocèſes, ou Pays à gouverner pour le Spirituel, comme les Evêques.

Lorſqu'un Archevêque eſt nommé, le Pape lui envoye le *Pallium* qui eſt une longue bande de laine blanche parſemée de Croix rouges. Il porte le *Pallium* dans les Cérémonies, ſur le col, par-deſſus ſes habits pontificaux.

Du reſte l'Archevêque eſt habillé comme les Evêques.

Archevêques de France.

Paris,	*Iſle de France.*	Alby,	*Languedoc.*
Lyon,	*Lyonnois.*	Narbonne,	
Rouen,	*Normandie.*	Toulouſe,	
Sens,	*Champagne.*	Arles,	*Provence.*
Reims,		Aix,	
Tours,	*Touraine.*	Vienne,	*Dauphiné.*
Bourges,	*Berry.*	Embrun,	
Bourdeaux,	*Guyenne.*	Beſançon,	*Franche-Comté.*
Auſch,	*Gaſcogne.*	Cambray,	*Cambreſis, aux Pays-Bas.*

ÉVÊQUES.

Les Evêques ſont les chefs de l'Egliſe; ils ſont choiſis parmi les Prêtres. En France, c'eſt le Roi qui les nomme, & le Pape les confirme par ſes Bulles qu'il leur envoye. Les cantons qu'ils gouvernent pour le ſpirituel ſe nomment Diocèſes ou Evêchés.

Les Evêques ſont ſacrés; c'eſt d'autres Evêques ou Archevêques qui en font la cérémonie en les oignant du Saint Crême à la tête & aux mains.

Habits ordinaires.

L'habit ordinaire des Evêques & Archevêques est semblable à l'habit long des simples Prêtres, excepté qu'ils portent la couleur violette hors l'Avent & le Carême qu'ils sont en noir; ils ont toujours une Croix d'or pendue sur la poitrine, ainsi que les Archevêques. Les Archevêques outre la Crosse qu'ils portent comme les Evêques, font porter devant eux, dans les cérémonies, la Croix, comme étant la marque de leur Jurisdiction Metropolitaine.

Habits Pontificaux.

La Mitre à la tête, le Bâton Pastoral ou Crosse à la main, la Croix Pastorale pendue sur la poitrine, (le *Pallium* aux Archevêques, *voyez ci-dessus;*) la Ceinture, les Gants, la Chappe, l'Aube, l'Etole, le Pluvial & les Sandales.

LES ÉVECHÉS DE FRANCE

suivant les Provinces & leur éloignement de Paris.

Suffragans de Paris,

Meaux, . . .	à 10 lieues de Paris,	*Brie.*
Chartres, . . .	à 19 lieues de Paris,	*Beauce.*
Orleans, . . .	à 27 lieues de Paris,	*Orleanois.*
Blois, ...	à 40 lieues de Paris,	*Blaisois.*

Suffragans de Sens, à 24 lieues de Paris.

Troyes, ...	à 36 lieues de Paris,	*Champagne.*
Auxerre, . . .	à 37 lieues de Paris,	*Bourgogne.*
Nevers, ...	à 55 lieues de Paris,	*Nivernois.*

Bethleem, *Fauxbourg de Clamecy en Nivernois*, à 45 lieues de Paris, *est à la nomination du Duc de Nevers.*

Suffragans de Rouen, à 28 lieues de Paris.

Evreux, ...	à 22 lieues de Paris,	H. *Normandie.*
Lisieux, ...	à 37 lieues de Paris,	H. *Normandie.*
Seès, ...	à 41 lieues de Paris,	B. *Normandie.*
Bayeux, ...	à 58 lieues de Paris,	B. *Normandie.*
Avranches, . . .	à 70 lieues de Paris,	B. *Normandie.*
Coutances, . . .	à 71 lieues de Paris,	B. *Normandie.*

SUFFRAGANS DE REIMS, à 34 lieues de Paris.

Senlis, ...	à 11 lieues de Paris,	*Isle de France.*
Beauvais, ...	à 17 lieues de Paris.	*Isle de France.*
Soissons, ...	à 24 lieues de Paris,	*Isle de France.*
Noyon, ...	à 24 lieues de Paris,	*Isle de France.*
Amiens, ...	à 30 lieues de Paris,	*Picardie.*
Laon, ...	à 31 lieues de Paris,	*Isle de France.*
Châlons-sur-Marne,	à 38 lieues de Paris,	*Champagne.*
Boulogne,	à 55 lieues de Paris,	*Picardie.*

SUFFRAGANS DE CAMBRAY, à 41 lieues de Paris.

Arras, ...	à 40 lieues de Paris,	*Artois.*
S. Omer, ...	à 54 lieues de Paris,	*Artois.*

SUFFRAGANS DE BOURGES, à 50 lieues de Paris.

Clermont, ...	à 88 lieues de Paris,	B. *Auvergne.*
Limoges, ...	à 100 lieues de Paris,	H. *Limousin.*
Saint-Flours, . . .	à 109 lieues de Paris,	H. *Auvergne.*
Le Puy en Veslay, . .	à 112 lieues de Paris,	*Languedoc*
Tulle, ...	à 116 lieues de Paris,	B. *Limousin.*

SUFFRAGANS DE TOURS, à 51 lieues de Paris.

Le Mans, ...	à 43 lieues de Paris,	*Maine.*
Angers, ...	à 67 lieues de Paris,	*Anjou,*
Rennes, ...	à 78 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Dol, ...	à 78 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Saint-Malo, ...	à 82 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Nantes, ...	à 87 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Saint-Brieux, . . .	à 96 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Vannes, ...	à 102 lieues de Paris,	B. *Bretagne.*
Treguier, ...	à 104 lieues de Paris,	B. *Bretagne.*
Saint-Paul de Leon,	à 119 lieues de Paris,	B. *Bretagne.*
Quimper, ...	à 124 lieues de Paris,	B. *Bretagne.*

SUFFRAGANS DE BESANÇON, à 83 lieues de Paris.

Bellay, ...	à 100 lieues de Paris,	*Bugey.*

SUFFRAGANS DE LYON, à 100 lieues de Paris.

Langres, . .	à 63 lieues de Paris,	*Champagne.*

Autun , ...	à 65 lieues de Paris ,	*Bourgogne.*
Dijon , ...	à 67 lieues de Paris ,	*Bourgogne.*
Mâcon , ...	à 75 lieues de Paris ,	*Bourgogne.*
Challons-ſur-Saône ,	à 76 lieues de Paris ,	*Bourgogne.*

SUFFRAGANS DE VIENNE, à 106 lieues de Paris.

Die , ...	à 115 lieues de Paris ,	*Dauphiné.*
Valence , . . .	à 122 lieues de Paris ,	*Dauphiné.*
Grenoble , . . .	à 124 lieues de Paris ,	*Dauphiné.*
Viviers , ...	à 132 lieues de Paris ,	*H. Languedoc.*

SUFFRAGANS DE BOURDEAUX, à 130 lieues de Paris.

Poitiers , ...	à 74 lieues de Paris ,	*Poitou.*
Luçon , ...	à 95 lieues de Paris ,	*Poitou.*
Angoulême , . . .	à 100 lieues de Paris ,	*Angoumois.*
la Rochelle , . . .	à 103 lieues de Paris ,	*Pays d'Aunix.*
Saintes , ...	à 105 lieues de Paris ,	*Xaintonge.*
Perigueux , . . .	à 120 lieues de Paris ,	*Perigord.*
Sarlat , ...	à 120 lieues de Paris ,	*Perigord.*
Agen , ...	à 136 lieues de Paris ,	*Guyenne.*
Condom , . . .	à 150 lieues de Paris ,	*Gaſcogne.*

SUFFRAGANS D'ALBY, à 140 lieues de Paris.

Mende , ...	à 125 lieues de Paris ,	*Languedoc.*
Cahors , ...	à 126 lieues de Paris ,	*Guyenne.*
Rodez , ...	à 128 lieues de Paris ,	*Rouergue.*
Caſtres , ...	à 148 lieues de Paris ,	*Languedoc.*
Vabres , ...	à 150 lieues de Paris ,	*Rouergue.*

SUFFRAGANS D'EMBRUN, à 146 lieues de Paris.

Digne , ...	à 155 lieues de Paris ,	*Provence.*
Senez , ...	à 160 lieues de Paris ,	*Provence.*
Glandeve , . . .	à 167 lieues de Paris ,	*Provence.*
Vence , ...	à 173 lieues de Paris ,	*Provence.*
Graſſe , ...	à 173 lieues de Paris ,	*Provence.*

SUFFRAGANS DE TOULOUSE, à 150 lieues de Paris.

Montauban , . . .	à 140 lieues de Paris ,	H. *Languedoc.*
Lavaur , ...	à 148 lieues de Paris ,	H. *Languedoc.*
Saint-Papoul , . .	à 164 lieues de Paris ,	H. *Languedoc.*
Pamiers ,	à 165 lieues de Paris ,	H. *Languedoc.*

Lombez ,

Lombez, ...	à 166 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Rieux, ...	à 170 lieues de Paris,	H. *Languedoc.*
Mirepoix, . . .	à 175 lieues de Paris,	H. *Languedoc.*

SUFFRAGANS D'AUSCH, à 150 lieues de Paris.

Bazas, ...	à 138 lieues de Paris,	*Gascogne,*
Lectoure, ...	à 143 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Aire, ...	à 155 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Dax, ou Acqs, . .	à 160 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Bayonne, . . .	à 170 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Comminges, Couserans, } Pays		*Gascogne.*
Tarbes, ...	à 170 lieues de Paris,	*Bigorre.*
Lescar, ...	à 170 lieues de Paris,	*Bearn.*
Oleron, ...	à 185 lieues de Paris,	*Bearn.*

SUFFRAGANS D'ARLES, à 153 lieues de Paris.

S.Paul troisChâteaux,	à 135 lieues de Paris,	*Dauphiné.*
Orange, ...	à 141 lieues de Paris,	*Dauphiné.*
Marseille, . . .	à 169 lieues de Paris,	*Provence.*
Toulon, . . .	à 177 lieues de Paris,	*Provence.*

SUFFRAGANS DE NARBONNE, à 161 lieues de Paris.

Alais, ...	à 140 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Nismes, ...	à 147 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Lodève, ...	à 148 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Montpellier, . . .	à 152 lieues de Paris,	*Languedoc.*
Uzès, ...	à 154 lieues de Paris,	*Languedoc.*
Saint-Pons, ...	à 155 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Beziers, ...	à 157 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Carcassone, . . .	à 158 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Agde, ...	à 159 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Alet, ...	à 175 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Perpignan, ...	à 175 lieues de Paris,	*Roussillon.*

SUFFRAGANS D'AIX, à 163 lieues de Paris.

Gap, ...	à 141 lieues de Paris,	*Dauphiné.*
Apt, ...	à 146 lieues de Paris,	*Provence.*
Sistéron, ...	à 150 lieues de Paris,	*Provence.*
Riez, ...	à 156 lieues de Paris,	*Provence.*
Frejus, ...	à 185 lieues de Paris,	*Provence.*

Les Trois Evêchés près la Lorraine, Suffragans de l'Archevêque de Trèves en Allemagne, à 74 lieues de Paris.

Verdun, ... à 60 lieues de Paris.
Toul, ... à 67 lieues de Paris.
Metz, ... à 72 lieues de Paris.

Suffragant de l'Archevêque de Mayence, en Allemagne, à 105 lieues de Paris.

Strasbourg, . . . à 102 lieues de Paris, *Alsace.*

Il y a de plus quelques Evêques *in partibus infidelium*, c'est-à-dire, dans les Pays infideles; on leur assigne un Diocèse, comme Joppé, Apollonie, &c. en cas de conversion de ces infideles à la Foi Catholique : ce n'est gueres aujourd'hui qu'un titre sans fonction; mais ces Evêques étant sacrés, peuvent faire toutes les fonctions d'Evêque dans quelque Diocèse qu'ils soient appellés.

Coadjuteurs.

Les Coadjuteurs sont ceux qui sont désignés pour succeder aux Evêques vivans; ils leur aident, en attendant, dans leurs fonctions, & pour cet effet, on les sacre Evêques *in partibus.*

Des Primats.

La Primatie est la supériorité de certains Archevêques, quant à la Jurisdiction, sur celle de plusieurs Archevêques & Evêques. Primat des Gaules, l'Archevêque de Lyon. Plusieurs autres se disent Primats, l'Archevêque de Bourges, d'Aquitaine; l'Archevêque de Rouen, de Normandie; l'Archevêque de Sens, &c.

Jurisdiction des Evêques & Archevêques.

Un Official, *premier Juge.*
Un Vicegerent, *son Lieutenant dans un autre Parlement que celui dans lequel est le siége Episcopal.*
Un Promoteur, *espece de Procureur du Roi.*
Des Appariteurs, *Huissiers.*

Officiers des Diocèses.

Les Grands-Vicaires.
Les Archidiacres.
Les Pénitenciers.
Les Doyens Ruraux.
Les Curés & Prieurs.
Les Vicaires.

Les Grands-Vicaires sont des Prêtres choisis par l'Evêque pour la police spirituelle du Diocèse ; il en nomme plus ou moins, suivant l'étendue de son Evêché.

Les Archidiacres sont des Prêtres commis pour la visite des Paroisses : ils ont inspection sur les Curés ; ils sont ordinairement Chanoines des Cathédrales.

Les Pénitenciers sont quelquefois deux : *le Grand Pénitencier*, & le *Souspénitencier.* L'Evêque leur donne le pouvoir de connoître & absoudre des cas graves à lui reservés.

Les Doyens Ruraux sont des Curés choisis par cantons pour avoir une espece de supériorité sur leurs confreres, & absoudre des cas reservés à l'Evêque.

Les Curés sont des Prêtres choisis, ou du moins approuvés par l'Evêque, pour faire l'Office Divin, & avoir soin des ames des Paroisses qui leur sont confiées, soit dans les Villes ou dans les Villages.

Les Vicaires sont des Prêtres choisis & payés par les Curés, pour les aider dans leurs fonctions ; ils en peuvent avoir plusieurs, suivant le besoin. *Nota*, qu'on appelle communément Prieur un Religieux qui possede une Cure.

Ecclésiastiques attachés au service des Eglises particulieres.

Beneficiers.
Chanoines Séculiers.
Abbés.
Chappelains.
Prêtres habitués.

Le nom de Beneficiers, est un terme général qui comprend les Ecclésiastiques qui perçoivent les revenus de quelque bien d'Eglise que ce soit, à condition d'en desservir Chapelle ou Eglise.

Les Chanoines séculiers, sont des Ecclésiastiques fondés & rassemblés en corps, pour faire le Service Divin dans les Cathédrales, ou dans les Eglises Collegiales. Chaque

place de Chanoine se nomme une Prébende. Leurs assemblées s'appellent Chapitres ; & leurs chefs, Doyen, Prevôts, &c.

Les Abbés se distinguent en Regulier, Commendataire, Mitré, simple Abbé.

L'Abbé Regulier, est le chef d'un Couvent de Religieux.

L'Abbé Commendataire est un Ecclésiastique seculier, qui jouit de partie des revenus d'une Abbaye de Religieux, sans avoir aucune autorité sur eux.

L'Abbé Mitré : il y a des Abbayes dont l'Abbé Regulier a droit de porter la croce & la mitre comme un Evêque.

Simple Abbé, est souvent un homme qui n'a d'Ecclésiastique que le nom & l'habit, qu'il a choisi de préférence pour raisons à lui connues.

Les Chapelains sont des Prêtres payés ou rentés pour desservir une chapelle.

Les Prêtres habitués sont ceux qui s'engagent dans les grandes Paroisses pour y faire les fonctions Ecclésiastiques : c'est parmi eux que le Curé choisit ses Vicaires, Sousvicaires, Porte-Dieu, Sacristins, &c.

Les Ages requis pour pouvoir posseder les différens benefices.

On peut posseder	Les simples Chapelles,	à 7 ans.
	Les Prebendes des Collégiales,	à 10 ans.
	Les Prébendes des Cathédrales,	à 14 ans.
	Sans charge d'ame,	à 20 ans.
	Abbayes & Prieurés Conventuels,	à 23 ans.
	Avec charge d'ame,	à 25 ans.
	Archevêchés & Evêchés,	à 27 ans.

Laïques pour le service des Eglises.

Les Marguilliers,
Les Bedeaux & Huissiers,
Les Chantres,
Les Enfans de Chœur,
Les Suisses,
Les Sonneurs.

Les Marguilliers sont des Laïques que la Paroisse élit d'année en année pour recevoir les revenus des Eglises, & les employer aux réparations, accroissemens, &c. dont ils rendent compte au Juge séculier. Leur Bureau se nomme la Fabrique. Les Bedeaux leur sont soumis.

Leurs habits de diſtinction dans les Egliſes conſidérables eſt un habit noir, un manteau court & un long rabat; ils ont un grand banc déſigné dans la Nef de l'Egliſe ce banc ſe nomme l'*Œuvre*.

Les Bedeaux des Egliſes Paroiſſiales qu'on nomme Huiſſiers dans les Cathédrales, ſont des Laïques qui ne ſe mêlent que du détail du dedans de l'Egliſe.

Quand les Bedeaux ſont en fonctions, ils ſont vétus pardeſſus leurs habits ordinaires d'une robe ou longue ſubreveſte ſans manches, mi-partie ordinairement en long de deux couleurs, tant devant que derriere, & quelquefois ornée ſur la poitrine, & au dos, ou à l'épaule, d'une marque adoptée par la Paroiſſe; ils tiennent à la main une baguette platte ou verge ornée de cuivre ou de dorure, de diſtance en diſtance.

Les Huiſſiers des Cathédrales ſont vétus d'un habit noir, un chapeau ou toquet de velours, un long rabat, un manteau noir ou robe ſans manches, qui leur vient aux genoux & une baguette à poignée & à bout d'yvoire.

Les Chantres ſont des Laïques ou autres gagés à cauſe de leurs voix, pour chanter au Chœur; alors ils ſont en habits de Chœur comme les Prêtres.

Les Enfans de Chœur ſont de jeunes enfans choiſis dans les Paroiſſes pour le ſervice du Chœur; il faut qu'ils ayent de la voix; ils chantent au Chœur, portent les cierges, &c. Alors ils ſont vétus d'une petite ſoutane de couleur rouge, violette, &c. La calotte & la ceinture de même couleur.

Les Suiſſes. Il n'y en a qu'un, quelquefois deux, dans les Paroiſſes ou autres Egliſes conſiderables. Leurs fonctions ſont la police exterieure; ils portent la livrée de la Paroiſſe, le baudrier, l'épée & la hallebarde.

Les Sonneurs ſont gens gagés pour ſonner les cloches aux heures indiquées.

LES MOINES, RELIGIEUX ET RELIGIEUSES.

L'origine des Moines eſt très-ancienne; ils ont commencé en Egypte & dans la Thebaïde par être ſolitaires; ils ſe retiroient dans les deſerts, où ils ſe renfermoient ſeul

à seul dans leurs hermitages : on les nomme Anachoretes.

Ils se sont ensuite rassemblés un certain nombre avec un chef, ce qui a formé les Congrégations & les Couvens. Ils ont été nommés Cénobites.

ANCIENS ANACHORETES.

Saint Paul Hermite, dans la Thebaïde, mort l'an 341

S. Pacôme dans la Thebaïde, Fondateur des Congrégations, mort l'an 348

S. Antoine Abbé, Pere des Cénobites en Egypte, mort l'an 356

Ste Syncletique, en Egypte, Fondatrice des Religieuses, morte l'an . . . ,

S. BASILE LE GRAND,

Evêque de Césarée, premier Fondateur des reglemens pour la conduite des Religieux, mort en . 379

REGLE DE S. BASILE, *ou Religieux qui suivent ses Reglemens.*

Les Carmes. Ils se prétendent descendus du Prophete Elie ; ils ont commencé à s'établir sur le Mont Carmel dans la Terre Sainte ; ils se sont établis en Europe l'an 1245

Les Carmélites instituées par Jean Loreth Normand, Général de l'Ordre, vers l'an . . 1420

Tiers Ordre institué par Emile Jaconelli Vicaire Général de l'Ordre en . . . 1477

Les Carmélites déchaussées, Réforme par sainte Therese en 1561
établies en France par Mlle Acarie fille d'un Maître des Comptes en 1604.

Les Carmes déchaussés, Reforme par Jean de saint Mathias, dit Jean de la Croix Carme, conjointement avec sainte Therese en . . 1564

SAINT AUGUSTIN.

Né à Tagaste en Afrique, Province de Numidie en 354, mort Evêque d'Hippone en 430.

REGLE DE S. AUGUSTIN.

Les Religieuses de S. Augustin furent instituées par lui-même.

Les Chanoines * Reguliers de Latran à Rome, institués par le Pape Alexandre II. l'an . . . 1063

Les Chanoines Reguliers de S. Jean des Vignes, à Soissons, l'an 1076

Les Chanoines Reguliers de S. Antoine de Viennois en Dauphiné, l'an . . . 1095

Les Chanoines Reguliers de Prémontré institués par S. Norbert, confirmés par le Pape Honorius II, l'an 1126

Les Chanoines Reguliers de S. Victor institués par Guillaume de Champeaux dit le Vénérable Archidiacre de Paris, en 1130

Les Chanoines Reguliers de S. Augustin. Ils se mirent sous sa regle vers la fin du onzieme siecle.

Les Chanoinesses Regulieres de S. Augustin se mirent sous sa regle au milieu du douzieme siecle.

Les Jacobins, Dominicains ou Freres Prêcheurs, institués par Saint Dominique Gentilhomme Espagnol, né en 1170, mort en 1221, en . . 1215

Les Dominicaines instituées en . . 1219

Les Religieux Servites institués par sept Fondateurs ensemble qui étoient tous d'une Confrairie de la Vierge à Florence en . . . 1233

Les Religieux de la Mercy institués par Pierre Nolasque Languedocien en . . . 1235

Les Religieuses de la Mercy instituées par Antoine de Velasco Espagnol en . . . 1268

Les Religieuses Servites instituées par S. Philippe de Benizy en 1285

Les Religieuses de Ste Brigite instituées par sainte Brigite Princesse Suedoise en . . 1344

Les Clercs Reguliers *Théatins* institués par quatre Fondateurs, Gaëtan de Thienne Noble Vénitien,

* *Chanoine signifie qui vit suivant les Canons ou Reglemens de l'Eglise.*

Jean-Pierre Caraffe Néapolitain, Evêque de Theate au Royaume de Naples (d'ou est venu leur nom de Théatins, comme ayant été leur Superieur) Boniface de Colle Milanois, & Paul Consiglieri Romain, en 1524

Les Clercs Reguliers de la Congrégation de Saint Paul, dits *Barnabites*, institués par trois Gentils-hommes Italiens, Antoine-Marie Zacharie de Cremone, Barthelemy Ferrary, & Jacques-Antoine Morigia Milanois, en 1530

Les Augustins déchaussés. Réforme par Thomas de Jesus Augustin Espagnol, l'an . . 1588

Les Augustines déchaussées. Reforme par Dom Jean de Ribera Patriarche d'Antioche & Evêque de Valence, l'an 1597

Les Mathurins ou Trinitaires institués par Jean de Matha Gentilhomme Provençal, & Felix de Valois Hermite, en 1598

Les Chanoinesses Regulieres de la Congrégation de Notre-Dame, instituées par Mlle Alix le Clerc *de Remiremont* en Lorraine, en . . 1601

Les Religieuses de l'Annonciade celeste instituées par Mlle Victoire Fornari noble Genoise, en . . 1605

Elles sont presqu'entierement vêtues de bleu.

Les Religieuses Ursulines instituées en Italie par Dona Angele surnommée de Brosse Italienne, l'an 1537, & en France par Madame de Ste Beuve, veuve d'un Conseiller au Parlement de Paris en . . . 1607

Les Religieuses de la Visitation de Notre-Dame par Saint François de Salles Evêque & Prince de Geneve, en 1618

Les Religieuses du Verbe Incarné instituées par Jeanne-Marie Chezard de Matel, Dlle Françoise . . 1633

Les Religieuses de l'Adoration perpetuelle du saint Sacrement instituées par le Pere le Quien Dominicain l'an 1659

Les Trinitaires réformés par deux Hermites du Diocèse de Chartres, Julien de Monlonville, & Claude Aleph, en 1680

Les Dames Religieuses de S. Louis de Saint Cyr

fondées en 1686 par Mde de Maintenon sous l'autorité du Roi de France Louis XIV. pour élever deux cens cinquante Demoiselles nobles depuis sept ans jusqu'à douze ans pour l'entrée, & à vingt-quatre ans pour la sortie, confirmées par le Pape Innocent XII. en 1692

SAINT BENOIST

Patriarche des Moines d'Occident, né au Duché de Spolette vers 480, mort l'an 543.

REGLE DE SAINT BENOIST.

Les Religieux de S. Benoît fondés par lui-même.

Les Religieuses de S. Benoît ; leur origine est incertaine.

Les Bénédictins de l'Ordre de Cluny. *Premiere Branche de l'Ordre de S. Benoît.* Cluny fut une Abbaye vers Mâcon en Bourgogne, que Guillaume le Pieux donna à l'Ordre de S. Benoît en . . . 910

Les Camaldules institués par Romuald descendant des Ducs de Ravennes en Italie, l'an . . 1012

Les Bernardins de l'Ordre de Cîteaux, *seconde Branche de l'Ordre de S. Benoît.* Cîteaux étoit un lieu inculte, où Robert de la Province de Champagne établit quelques Moines Bénédictins dont il devint le premier Abbé en . . . 1098

S. Bernard y prit l'Habit en 1113, fut le premier Abbé de *Clervaux*, & fonda plusieurs Abbayes. Cet Ordre a pris son nom.

Les Religieux & Religieuses de l'Ordre de Fontevrault institué par Robert du Village d'Arbrissel en Bretagne au onzieme siecle, confirmé par le Pape Pascal II. l'an . . . 1113

Les Bernardines, l'an . . . 1148

Fontevrault lors de l'établissement étoit de vastes campagnes en friche, près la Ville de Candes, sur les confins d'Anjou & de Poitou. Robert y rassembla des hommes & des filles. Il y établit deux maisons, l'une à côté de l'autre ; l'une pour les Religieux, l'autre pour les Religieuses, & donna à l'Abbesse la supériorité sur les deux Couvens.

Les Celestins institués par S. Pierre de Muron Neapolitain, qui fut ensuite le Pape Celestin V. l'an . . 125[.]

Les Feuillans, reforme de Cîteaux par Dom Jean de la Barriere, Gentilhomme de Quercy, en . . 158[.]

Les Feuillantines, la même année, & par le même Dom Jean de la Barriere.

Les Benedictins de S. Vannes, reformés par Dom Didier de la Cour Benedictin François, l'an . . 1604

Les Religieuses de Port-Royal Ordre de Cîteaux, réformées par la Mere Angelique Arnaud, Françoise, en 1608

Les Bernardins de la Trappe, reformés par leur Abbé Dom Armand-Jean le Bouthilier de Rancé, François, l'an 1662

Les Bernardins de Sept-Fonts, reformés par leur Abbé Dom Eustache de Beaufort, François, l'an . . 1663

SAINT FRANÇOIS

Fils d'un Marchand d'Assise en Ombrie, nommé Bernardon, né en 1182, mort l'an 1226, Fondateur de l'Ordre des Freres Mineurs.

Regle de Saint François.

Les Religieuses de la Pénitence instituées par saint François même, l'an . . , . 1212

Les Religieuses Clarisses instituées par sainte Claire d'Assise, Demoiselle, l'an . . 1221

Les Religieuses Clarisses Urbanistes instituées par Isabelle de France, Fille de Louis VIII. Roi de France, l'an 1260

Appellées Urbanistes du Pape Urbain IV. qui leur donna une regle.

Le Tiers Ordre de saint François établi sous le Pontificat de Nicolas IV.

Les Cordelieres instituées par Frere Paulet de Soligny fils d'un Gentilhomme Suedois qui demeuroit à Soligny en Ombrie, l'an . . . 1368

Les Annonciades ou des dix Vertus de N.D. insti-

tuées par Anne de Valois Reine de France, confirmées par le Pape Alexandre VI. l'an . . 1501

Leur habillement est très-beau : il consiste en une robe grise, un scapulaire écarlate, un manteau blanc, un ruban bleu qui tombe sur leur poitrine, & auquel pend une médaille d'argent ; elles ont aussi un anneau d'argent au doigt. La Superieure se nomme la Mere Ancelle, qui veut dire servante.

Les Capucins institués par Matthieu de Baffi de l'Ordre de S. François, qui rétablit la vraie forme de l'habit tel que S. François le portoit, & qui avoit été alteré, l'an . . . 1538

Les Capucines instituées par Marie-Laurence Longo de Catalogne veuve d'un Seigneur Neapolitain, l'an 1538

Les Recollects, reforme en France par l'autorité de Louis de Gonzagues Duc de Nevers, l'an . 1592

Les Recollectines instituées par la mere Jeanne de Néerich, dite de Jesus, Flamande, en . 1623

REGLES PARTICULIERES EN FRANCE.

Les Chartreux institués par S. Bruno né de parens nobles à Cologne en Allemagne, l'an . . 1086

Les Chartreuses, l'an . . . 1116

Les Religieux de Grammont, nom d'un desert où ils s'établirent, institués par Etienne de Muret, Gentilhomme d'Auvergne, l'an . . 1124

Les Minimes institués par S. François de Paule, Néapolitain, l'an 1435

Les Religieuses Minimes, l'an . . 1495

Le Tiers-Ordre Minime, l'an . . 1501

Les Clercs Reguliers de la Compagnie de Jesus, *ou Jesuites*, institués par Ignace fils de Dom Bertrand Seigneur de Loyola, dans le Canton de la Biscaye Espagnole nommé Guipuscoa, l'an . . 1534

Les Peres de la Doctrine Chrétienne institués par Cesar de Bus, du Comté Venaissin, l'an . 1592

Les Peres de l'Oratoire institués par le Cardinal de Berulle fils d'un Conseiller au Parlement de Paris, l'an 1611

Les Religieuſes Hoſpitalieres de la Charité N. D. inſtituées par Marie-Françoiſe de la Croix, ci-devant Simone Gaugaim Orleanoiſe, l'an . . 1627

Les Hermites de S. Jean-Baptiſte inſtitués par le Frere Michel de Sainte Sabine Prêtre, l'an . 1630

Les Peres de S. Lazare ou de la Miſſion, inſtitués par Vincent de Paule homme de petite extraction d'Acqs aux Landes de Bourdeaux, l'an . . 1632

Les Miſſionnaires de la Congregation du S. Sacrement inſtitués par M. Dauthier de Siſgau Gentilhomme Evêque de Bethléem, l'an . . 1632

Les Sœurs de la Charité par M^de Legras Pariſienne, ſous la direction de Vincent de Paule, l'an 1633

Les Filles de la Croix inſtituées par Me de Villeneuve, veuve d'un Maître des Requêtes, l'an . . 1640

Il y en a qui font des vœux, & d'autres qui n'en font pas.

Seminaires de S. Sulpice inſtitués par M. Olier, fils d'un Maître des Requêtes & Curé de la Paroiſſe de S. Sulpice, l'an . - . 1642

Les Religieuſes de N. D. de Miſericorde inſtituées par Antoine Yvau, Prêtre Provençal, l'an . 1642

Les Miſſionnaires Eudiſtes Prêtres Seculiers par Eudes Normand ci-devant Pere de l'Oratoire.

Les Freres Cordonniers inſtitués l'an . . 1645

Les Freres Tailleurs inſtitués l'an . . 1647

Par Michel Buche Maître Cordonnier à Paris, ſurnommé le bon Henry.

Les Filles de la Providence inſtituées par Marie de Lumague veuve de M. de Polaillon Reſident pour le Roi à Raguze, l'an 1651

Les Miramionnes ou Filles de Sainte Geneviéve, inſtituées par Me de Miramion, Pariſienne, fille de Jacques Bonneau Seigneur de Rubelles, & veuve de Jacques Beauharnois Seigneur de Miramion, l'an 1665

Les Sœurs de S. Joſeph inſtituées par Henry de Maupas du Tour Evêque du Puy en Velay, l'an . 1665

Les Sœurs des Ecoles Chrétiennes inſtituées par Nicolas Barré de Picardie Religieux Minime, l'an 1678

Les Filles du Bon Pasteur instituées par M[e] de Combé, Hollandoise, l'an . . 1688

HABILLEMENS ECCLÉSIASTIQUES ET RELIGIEUX.

DES ECCLÉSIASTIQUES SÉCULIERS.

Les cheveux courts coupés en rond par derriere, ne descendant pas plus bas que le col. Le chapeau dont les bords ne sont point relevés. L'habit noir. Le petit manteau noir.

DES PRÊTRES.

Les cheveux rasés en rond sur le sommet de la tête, ce qu'on nomme la couronne, qui est ordinairement couverte par une calotte noire. Le petit collet au col. La soutane noire. La ceinture noire. Le manteau noir, long & traînant.

DES CHANOINES RÉGULIERS.

Le camail ou mozette sur les épaules. Le bonnet quarré sur la tête. L'aumusse de poil ou fourrure sur le bras ou sur l'épaule. Le rochet ou aube de toile. La chappe ou manteau, ou coule par-dessus le tout.

MOINES ET RELIGIEUX.

Le capuchon tenant au capuce, espece de camail : le capuchon couvre la tête, & le capuce les épaules. La robe. La ceinture. Le manteau. Le scapulaire, piece d'étoffe qui prend du col & descend plus ou moins bas que les genouils.

LES RELIGIEUSES.

Le voile sur la tête, pendant derriere les épaules. La guimpe de toile qui fait le tour du visage & cache la gorge. La robe. La ceinture. Le scapulaire. Le manteau.

LES ÉGLISES.

Toute Eglise est un bâtiment long & élevé, consacré aux exercices de la Relgion.

Le dedans de l'Eglise est séparé en deux par une balustrade, grille, &c. la Nef est le bas de l'Eglise, le Chœur en est le haut.

La Nef eſt deſtinée pour le peuple.

Le Chœur eſt deſtiné à faire le Service Divin ; on place preſque toujours une lampe pendante au milieu du Chœur.

Le maître Autel eſt ordinairement au bout du Chœur en face de la Nef : les autres Autels, quand il y en a, ſont des deux côtés le long de l'Egliſe. Qulquefois le Maître Autel eſt entre le Chœur & la Nef.

Des Parties de l'Autel.

Le Sanctuaire.

Le Retable & le Contreretable.

Le Tabernacle où l'on renferme le S. Sacrement, ainſi que le Ciboire.

Les Gradins ſur leſquels ſont poſés le Tabernacle, les Chandeliers & Cierges.

La Table.

La Pierre conſacrée.

Les trois Nappes.

Les Crédences.

Le Marchepied pour monter à l'Autel.

Le *Sanctuaire* eſt l'enceinte où eſt l'Autel, il eſt fermé ordinairement d'une baluſtrade.

Le *Retable* & le *Contreretable* eſt un ornement d'Architecture, Peinture ou Sculpture appliqué ſur la muraille contre laquelle on place l'Autel : le *Contreretable* eſt le milieu du Retable, ſoit tableau, ſtatue en bas relief ou de ronde boſſe, ou autre ornement.

Le *Tabernacle* eſt une eſpece de petit Temple, doré ou plus ou moins orné, dont le milieu eſt un enfoncement fermé d'une petite porte : on y enferme le Ciboire & le Saint Sacrement : le Tabernacle s'appuye contre le milieu du Retable, où il eſt un peu élevé ſur de petites marches qu'on nomme *le Gradin*.

Le *Gradin* vient d'être expliqué ; quand il va d'un bout à l'autre de l'Autel, il ſert encore à poſer deſſus des Chandeliers avec leurs Cierges.

La Table d'Autel eſt l'Autel même : elle eſt de Menuiſerie ; le devant eſt rempli par une étoffe, ou il eſt de marbre.

La Pierre consacrée est un carreau de Pierre dure benite, qu'on enclave dans le milieu du dessus de l'Autel.

Les Nappes d'Autel sont des linges qui couvrent l'Autel; on en met trois, ou deux, dont une ployée en double.

Les Credences sont de petites Tables ou Consoles posées aux côtés de l'Autel, sur lesquelles on pose les Burettes avec le Bassin à laver.

Vases de l'Autel.

Le Soleil, ou l'Ostensoire.
Le Ciboire & son pavillon ou surtout.
Les Burettes & leurs Bassins & l'Essui-doigts.
Le Calice.

Le *Soleil* ou *Ostensoire* est un cadre rond, double, à jour, entouré de rayons sur un pied fait comme celui d'un grand Chandelier, le tout d'argent ou de vermeil : on enferme dans ce cadre double entre deux verres une Hostie consacrée, qui est le Saint Sacrement. On expose le Saint Sacrement sur l'Autel dans certaines occasions.

Le *Ciboire* est une espece de Calice bas, fermé d'un couvercle, auquel est arrêtée au sommet une piece d'étoffe coupée en quatre parts qui couvre tout le Ciboire; on la nomme *le pavillon* ou *le sur-tout*. Le Ciboire contient les Hosties pour la Communion du Peuple, pour laquelle on le sort du Tabernacle où il est toujours enfermé.

Les *Burettes* sont deux petits vases étroits de cristal ou de métal, où l'on met dans l'une du vin & dans l'autre de l'eau pour la Messe; le *Bassin* sert au lavement des mains du Prêtre. L'*Essui-doigts* est un petit linge pour essuyer les doigts du Prêtre au *Lavabo*.

Du Calice & de ses accompagnemens.

Comme le Calice est le meuble essentiel de la plus auguste cérémonie des Catholiques qui est la Messe, il est accompagné de plusieurs ustensiles qui y sont nécessaires.

Le Calice est une coupe d'argent élevée sur son pied; la coupe est dorée en dedans. C'est dans cette coupe que le Prêtre met l'eau & le vin pour y devenir le sang de Jesus-Christ; ses accompagnemens sont :

La Patene, petite assiette plate de vermeil doré qu'on pose immédiatement sur le Calice, & sur laquelle on pose l'Hostie à plat.

Le Purificatoire, linge double plié en long, avec lequel le Prêtre nettoye le dedans du Calice.

La Palle, carton quarré, doublé de toile avec lequel on couvre la Patene.

Le Corporal, linge fin en quarré qui se pose à plat sur l'Autel, & sur lequel on place le Calice.

La Bourse, espece de porte-feuille de carton recouvert d'étoffe, dans lequel on serre le Corporal.

Le Voile, piece d'étoffe quarrée qui sert de couverture au Calice & à toutes les pieces ci-dessus qu'on a posées l'une sur l'autre, pour emporter le tout dans la Sacristie, ou pour les porter sur l'Autel.

Vêtemens du Prêtre pour dire la Messe.

L'Aube de toile blanche qui va jusqu'aux pieds.

La Ceinture blanche à glands.

L'Etole, grande bande d'étoffe qui tombe pardevant du col jusqu'aux pieds; il y a une croix marquée qui doit se trouver derriere le col, & deux autres, une vers chaque bout en bas.

Le Manipule, espece de petite Etole étroite, d'étoffe, qui se met autour du bras gauche.

La Chasuble, vêtement sans plis devant comme derriere, espece de subreveste très-longue, d'étoffe, arrondie par en bas, ornée ordinairement de la marque d'une grande Croix de chaque côté, le devant se joint au derriere par-dessus les épaules.

L'Amict, est un quarré de toile dont le Prêtre entoure son col avant de placer son Etole; il s'en sert pour couvrir sa tête en Hiver.

Autres Vêtemens d'Eglise.

Le Surplis est le vêtement odinaire des Ecclésiastiques dans les Ceremonies: il est de simple toile, à manches pendantes, voltigeantes en aîles qui descendent plus bas que le corps du surplis, qui ne va qu'à mi-jambes: on met le surplis par-dessus la soutane.

La Dalmatique, espece de Chappe décolletée & à manches courtes & larges, garnies sur les épaules de cordons terminés par des glands qui pendent par derriere : c'est l'habit de cérémonie des Diacres & Soûdiacres.

La Tunique, espece de Dalmatique plus simple : c'est l'habit des Clercs qui assistent les Diacres & Soûdiacres.

La Chappe, habit que portent les Prêtres & les Evêques aux Offices solemnels; c'est un vêtement d'étoffe sans plis qui tombe par derriere jusqu'aux talons, surmonté d'un demi-rond d'étoffe qui garnit les épaules & le haut du dos. C'est aussi le vêtement que portent les Chantres.

Les Prieres principales.

Le *Pater*, Priere à Dieu dictée par Jesus-Christ.

L'*Ave, Maria*, répétition de la Salutation de l'Ange à la Vierge.

Le *Credo*, Acte de Foi des Catholiques.

Le *Confiteor*, Confession à Dieu.

Les Parties de la Messe.

L'Introïte	L'Evangile	Le levé-Dieu	La Communion, Priere
La Collecte	L'Offertoire	L'autre moitié du Canon	La Postcommunion
	La Secrete.		
L'Epître	La Préface	Le *Pater*	La Benediction
Le Graduel	Moitié du Canon	La Communion du Prêtre	Le dernier Evangile

Les Heures Canoniales.

Matines	Tierce	Vêpres
Laudes	Sexte	Complies
Prime	None	

LE BREVIAIRE.

Tout Bénéficier est obligé de dire tous les jours son Breviaire, c'est-à-dire, les Heures Canoniales ci-dessus.

Beaucoup de Diocèses ont leur Breviaire particulier; plusieurs Ordres Religieux ont aussi le leur. Toutes ces différences sont dans le choix des Pseaumes, Hymnes, Versets, Antiennes, & dans leurs différentes distributions.

Le Breviaire Romain est répandu dans toute l'Eglise.

LES ORDRES SACRÉS.

Le premier dégré de l'Etat Ecclésiastique est Clerc tonsuré.

Ensuite les quatre Ordres Mineurs
- Lecteur
- Acolyte
- Portier
- Exorciste

(5)

Enfin les trois Ordres Majeurs
- Soûdiacre
- Diacre
- Prêtre

A la Messe Solemnelle,
- L'Acolyte porte les Flambeaux
- Le Soûdiacre chante l'Epître
- Le Diacre chante l'Evangile
- Le Prêtre celebre la Messe.

Les Titres ci-dessus marqués 5 ne lient point absolument; mais le Soûdiaconat engage sans retour.

Tous ces Ordres se conferent par l'Evêque dans *les Quatre Tems ;* qui sont chacun de trois jours de jeûne.

On a composé deux Vers artificiels pour se ressouvenir des tems où ils arrivent dans l'année :

Post Pentec. Cru. Lu. Ci.
Sunt Tempora quatuor anni.

Post Pentec.	Le Mercredi d'après la Pentecôte	Mai ou Juin
Cru.	Le Mercredi d'après l'Exaltation de Ste Croix	Septembre
Lu.	Le Mercredi d'après la Fête de Sainte Luce	Decembre
Ci.	Le Mercredi d'après les Cendres en Carême	

Des Excommunications, Indulgences & Jubilé.

L'Excommunication ou anathême, est une censure Ecclesiastique du Pape ou des Evêques, qui retranche de la Communion des Fideles & de la participation aux Sacremens de l'Eglise les pécheurs obstinés.

Les Indulgences sont attachées par le Pape à plusieurs Eglises aux jours de certaines Fêtes, c'est-à-dire, que ces jours-là ceux qui visitent ces Eglises, avec les dispositions requises, obtiennent certaine remission des peines temporelles dûes pour leurs péchés. Il y a des Indulgences de

Decheppe

plusieurs jours de rémission & de plenieres, relativement à la durée des peines Canoniques dûes pour les péchés.

Le Jubilé des Catholiques a été établi

Tous les cent ans par Boniface VIII.	l'an 1300
Tous les cinquante ans par Clement VI.	l'an 1343
Tous les trente-trois ans par Urbain VI.	l'an 1389
Tous les vingt-cinq ans par Sixte IV.	l'an 1473

Chaque Pape à son avénement donne Jubilé. Par la Bulle du Jubilé, le Pape accorde la rémission des peines temporelles dûes aux péchés; pourvû qu'on fasse avec les dispositions requises les aumônes, prieres, jeûnes & stations ou visites des Eglises indiquées par chaque Evêque dans son Diocèse; & alors tout Prêtre approuvé pour la Confession peut absoudre de tous les cas reservés.

LES ORDRES DE CHEVALERIE.

On en distingue de deux sortes: Chevaliers Reguliers. Chevaliers Seculiers.

Les Chevaliers Reguliers ou Religieux font des vœux, & suivent une des regles monachales ci-dessus.

Les Chevaliers Seculiers sont ceux qui ont été institués par des Souverains ou par des Princes comme une marque d'honneur & de prédilection.

HABITS.

Les uns & les autres portent l'habit séculier de leur nation; mais on les distingue par la croix pendue à leur col, ou brodée sur l'habit, ou sur le manteau, par le collier tombant sur leur poitrine, ou par le ruban, soit au col, ou en écharpe.

CHEVALIERS REGULIERS.

De S. Lazare de Jerusalem, créés en Sirie . 12e siecle

Ils portoient une croix verte à huit pointes, sur la poitrine & au manteau.

Ils ont été réunis à ceux de N. D. de Mont-Carmel par Henry IV. en 1607.

Ils portent en France une Croix à huit pointes émaillée de verd, pommetée d'or, une fleur de lys d'or aux quatre angles, un oval au milieu, d'un côté la Vierge, au revers saint

Lazare ; la croix pend sur la poitrine au bas d'un ruban couleur d'amarante.

De S. Jean d'Acre & de S. Thomas, créés à Acre, l'institution est inconnue; mais approuvés par le Pape Alexandre IV.

Une croix rouge sur le manteau, un oval au milieu, où sont les figures des deux Saints.

De Mont-Joie, créés dans la Terre Sainte après sa conquête, par Godefroy de Bouillon, approuvés par Alexandre III. en 1380.

Une étoile à cinq pointes, sur le manteau.

Templiers, créés à Jerusalem en . . 1118

Une croix rouge, sur le manteau.

De S. Blaise, créés par un Roi d'Armenie en . 1118

De Malte ou de S. Jean de Jerusalem, créés à Jerusalem en 1118

Une croix blanche à huit pointes, ou sur le manteau, ou sur l'habit, ou au bout d'un ruban noir au col.

ÉTAT DE L'ORDRE DE MALTE.

Trois sortes de Chevaliers. { Chevaliers de Justice / Chevaliers de Grace / Freres servans d'Armes }
Religieux Chapelains.

Sept Langues.

En France	3	France, Auvergne, Provence	*Preuves 4 quartiers ou 100 ans de Noblesse.*
En Italie	1		
En Allemagne	1		*Preuves 16 Quartiers, ou 400 ans de Noblesse.*
En Espagne	2	Castille & Portugal. Arragon.	

Dignités de l'Ordre à Malte.

Le Magistere, ou la place du Grand Maître.

L'autorité reside dans le Chapitre général, où il tient la premiere place, & a deux voix.

La Charge de Grand Commandeur appartient	*à la Langue de Provence.*
de Marêchal	*à la Langue d'Auvergne.*
de Grand Hospitalier	*à la Langue de France.*
de Grand Amiral	*à la Langue d'Italie.*
de Drapier ou Grand Conservateur	*à la Langue d'Arragon.*
de Grand Chancelier	*à la Langue de Castille & Portugal.*
de Grand Baillif	*à la Langue d'Allemagne.*

De Turcopolier ou General de la Cavalerie, appartenoit autrefois à l'Angleterre ; mais cette dignité est à present jointe au Sénechal du Grand Maître.

Quatre Ambassadeurs Ordinaires pris parmi les Baillifs	*à Rome.* *à Vienne.* *à Paris.* *à Madrid.*

D'Aubrac, créés par Alard Vicomte de Flandres au Diocèse de Rodez en France, en 1120
Une Croix bleue à trois pointes, sur l'habit.

D'Alcantara, créés en Espagne en 1156
Une Croix verte fleurdelisée, sur le manteau.

De Calatrava, créés par Dom Sanche Roi de Castille en Espagne, en . . . 1158
Une Croix rouge fleurdelisée, sur le manteau.

De l'Ordre d'Avis, du tems d'Alphonse premier Roi de Portugal, en . . . 1162
Une Croix verte fleurdelisée & deux oyseaux au bas, sur le manteau.

De l'Aîle de Saint Michel, par Alphonse premier Roi de Portugal, en . . 1167
Une Aîle rouge, sur le manteau.

De S. Jacques de l'Epée, créés en Espagne par Ferdinand II. Roi de Leon & de Galice, en . 1170
Une Epée rouge, sur la Poitrine.

De S. Georges de Constantin, créés par l'Empereur Isaac l'Ange de Comnenes . . . 1190
Une chaîne d'or au col, une croix rouge fleurdelisée.

Teutoniques, créés à Acre, nommés ensuite Chevaliers de N. D. des Allemands, en 1190
Une Croix noire un peu patée, orlée d'argent, sur le manteau.
De la Mercy, créés par Alphonse V. Roi d'Espagne en 1192
Un petit Scapulaire sur l'habit avec les armes d'Alphonse, qui sont de gueule à trois pals d'or; on y ajouta une Croix d'argent.
De S. Georges d'Alfama en 1210
Ils furent unis à l'Ordre de Monteza ci-après.
D'Obrin, créés par Conrard Duc de Pologne en 1204
Une Epée rouge la pointe en haut qui soutient une étoile, sur le manteau.
Porteglaives, créés par Albert I. Evêque de Livonie, en 1204
Deux Epées rouges en croix de S. André, sur le manteau.
De la glorieuse Vierge Marie, créés par Barthelemy Evêque de Vicenze en Italie.
Une Croix rouge, sur le manteau.
De Monteza, créés en Espagne par Jacques Roi d'Arragon, en 1316
Une Croix rouge pleine, sur l'habit.
De Christ, créés par Dom Denis Roi de Portugal, 1317
Une Croix patée rouge, & dedans une autre d'argent, sur la poitrine.
De l'Hermine, créés par Jean IV. surnommé le Vaillant, ou le Conquerant, Duc de Bretagne, en 1381
Le Collier formé par des chaînes & dix hermines espacées, une couronne en haut, l'autre en bas & une devise: A MA VIE.
De l'Epi, créés par François I. Duc de Bretagne, 1540
Le Collier formé par des épis de bled arrangés, & une hermine au bas.
De Saint Etienne, créés par Côme de Medicis I. Grand Duc de Toscane en Italie, en 1561
Une Croix rouge à huit pointes, orlée d'or, sur le manteau & sur l'habit.

De S. Maurice & S. Lazare, créés par Emmanuel Philbert Duc de Savoye, en . . 1572

Une Croix blanche pommetée & bordée de bandes vertes, ſur le manteau.

CHEVALIERS SECULIERS.

Il eſt enjoint à pluſieurs de dire journellement quelques Prieres marquées.

FRANCE.

Du Lion, créés par Enguerrand II. Seigneur de Coucy, Comte de Soiſſons, en . . 1080

Une médaille d'or, où eſt repréſenté un Lion.

De la Coſſe de Genet, par S. Louis en . 1234

Le Colier formé par des tiges & coſſes de genet émaillées, & entrelacées, d'où pend une croix d'or fleurie aux quatre bouts.

De l'Etoile, créés par le Roi Jean I. en . . 1358

Une Etoile blanche, ſur l'habit.

Du Chardon, créés par Louis II. ſurnommé le Bon, Duc de Bourbon en . . . 1369

Une Ceinture de velours bleu brodée d'or, dont les boucles ſont émaillées de verd, le mot ESPERANCE *brodé ſur la ceinture.*

De la Couronne, par Enguerrand V. Seigneur de Coucy, Comte de Soiſſons, en . . 1390

Une Couronne renverſée au bras droit, ſur l'habit.

Du Porc Epic, créés par Louis Duc d'Orleans, ſecond fils de Charles V. en . . . 1394

Une Chaîne d'or, d'où pend un Porc-épic d'or, autour duquel eſt la Deviſe COMINUS *&* EMINUS.

Du Croiſſant, crées par René, Comte de Provence, en 1448

Un croiſſant ſous le bras gauche, au Manteau.

De S. Michel, par Louis XI. en . . 1479

Une croix pareille à celle du S. Eſprit ci-deſſous, moitié plus petite, au milieu S. Michel terraſſant le Diable, au bout d'un ruban noir en écharpe, ou à la boutonniere.

Du S. Eſprit par Henry III. en . . 1578

Une croix d'or à huit pointes, émaillée de blanc, pommetée d'or, une fleur de lys d'or dans chaque an-

gle, une colombe d'un côté, & S. Michel de l'autre. Les Cardinaux & Prélats ont la Colombe seule à chaque envers, & la croix pendue au col avec un ruban bleu, les Laïques ont le ruban bleu en écharpe de droit à gauche.

Nota 1°. *Que tous, excepté les Ecclésiastiques, prennent verbalement du Roi l'Ordre de S. Michel la veille du jour qu'ils doivent prendre l'Ordre du Saint Esprit; c'est pourquoi les Laïques sont appellés Chevaliers des Ordres du Roi, & les Ecclesiastiques Chevaliers de l'Ordre du Roi. 2°. Qu'il y a six Commandeurs Ecclesiastiques & qu'un Evêque devenant Commandeur, quitte sa croix d'or, pour ne porter plus que celle du Saint Esprit.*

De S. Louis, créés par Louis XIV. dit le Grand; Ordre purement Militaire, en . *1693*

Une Croix d'or à huit pointes pommetée d'or, une fleur de Lys d'or à chaque angle, un cercle dans lequel d'un côté est S. Louis, & autour la Devise Ludovicus Magnus instituit anno 1693. *A l'autre envers est une Epée couronnée de lauriers à sa pointe, & la Devise autour* : Bellicæ Virtutis Præmium, *qui signifie* le prix de la vertu guerriere. *Le Cordon rouge à la boutonniere, le grand cordon en écharpe de gauche à droit.*

Cet Ordre a un revenu de 300000 liv. distribué . . .

SÇAVOIR:

A 8 Grand-Croix,	pour chacun	6000 liv.
A 8 Commandeurs,	pour chacun	4000
A 16 Commandeurs,	pour chacun	3000
A 24 Chevaliers,	pour chacun	2000
A 24 autres Chevaliers,	pour chacun	1500
A 48 autres Chevaliers,	pour chacun	1000
A 32 autres Chevaliers,	pour chacun	800
Au Trésorier,		4000
Au Greffier,		3000
A l'Huissier,		1400

Les 6000 liv. restans sont destinés aux croix & autres dépenses.

Du Mérite militaire créé par Louis XV. en faveur des

Officiers étrangers non Catholiques au Service de France en 1759

Une Croix d'or à huit pointes, pareille à celle ci-dessus, d'un côté, au milieu une Epée en pal, & autour la Devise Pro Virtute bellica, *qui signifie* pour la Vertu guerriere; *au revers est une couronne de laurier, & autour* Ludovicus XV. instituit 1759, *le ruban bleu foncé.*

ESPAGNE.

De S. Sauveur de Montreal, par Alfonse I. Roi d'Arragon, en 1118

Une Croix rouge ancrée, sur le manteau.

De la Bande ou de l'Echarpe, créés par Alfonse Roi de Castille, en 1330

Un ruban de soie rouge, large de quatre doigts en écharpe

De la Colombe, créés par Jean I. Roi de Castille & de Leon, en 1390

Un Colier de chaînes, au bas, une Colombe d'or la tête en bas émaillée de blanc.

Du Lys, créés par Ferdinand, Roi d'Arragon, 1510

Un Colier composé de Lys & de Griffons, au bout une médaille de la Vierge.

De la Toison d'Or, créés par Philippe le Bon, Duc de Bourgogne, en 1429

Cet Ordre passa en Espagne par des Alliances.

Un Colier de fusils à faire du feu & de cailloux, au bas une Toison de Mouton, d'or.

ITALIE.

Du Nœud, créés par Louis de Tarente Roi de Naples, en 1352

Un Nœud au milieu du manteau.

De l'Étoile d'Or, à Venise.

Une Étoile d'or brodée sur l'épaule gauche.

De S. Marc, à Venise,

Une Médaille d'or, dans laquelle est le Lion de S. Marc avec sa legende: Pax tibi, Marce, Evangelista meus.

Du Doge à Venise,

Une Croix de Malte bleue & orlée d'or, au milieu le Lion de Saint Marc.

} Origines inconnues.

De l'Eperon d'or, créés par le Pape Pie IV. en 155

Une Croix d'or émaillée de Rouge à huit pointes, au bas un éperon d'or.

Du Redempteur, ou du Sang précieux, créés par Vincent de Gonzagues Duc de Mantoue, en . 160

Un colier de plusieurs cartouches d'or, dans quelques-uns des verges d'or dans des creusets sur le feu, dans les autres la Devise; Domine, probasti me, *qui signifie*, Seigneur, vous m'avez éprouvé. *Au bas un oval, ou médaille dans laquelle est un ostensoir avec trois gouttes de sang, deux Anges à genoux, pour Devise autour:* Nihil hoc triste recepto, *qui signifie*, aucun malheur ne peut arriver à qui a reçu ce Sacrement.

De S. Janvier, créé par Dom Carlos, Roi des deux Siciles, en . . . 1738

Une croix blanche à huit pointes, ayant une fleur de lys à chaque angle, au milieu le buste de l'Evêque Saint Janvier, crossé & mitré, donnant la bénédiction; à l'envers ou sur l'étoile, est une couronne de laurier, au milieu de laquelle est un Livre fermé, sur lequel sont deux fioles à moitié pleines de sang. La Devise est In sanguine fœdus, *qui signifie*, l'union est dans le sang. *Le ruban est rouge, le grand cordon va de gauche à droit.*

Plusieurs Papes ont fait des Ordres qui ont duré très-peu; sçavoir: de Bethleem, de la Société de Jesus, de S. Pierre & S. Paul, de Lorette & du Lys, de Jesus & Marie.

ALLEMAGNE.

Du Dragon renversé, créé par l'Empereur Sigismond, ... 1397

Un colier de deux chaînes d'or avec des croix à double croisillons, au bas un Dragon renversé.

De Jesus-Christ & de la Passion, par le neveu de l'Electeur de Saxe Jean Georges IV.

Une Croix blanche au milieu de laquelle est l'image de J. C. sur le manteau, au col un ruban bleu, & au bas la medaille de J. C.

De S. Hubert, créés par Jean Guillaume Duc de Juliers, en 1444

Un Ruban rouge en écharpe de gauche à droit, au bout une croix d'or pleine, à son milieu un oval, dans lequel est S. Hubert à genoux devant un Crucifix qui est entre le bois d'un cerf; sur l'habit un cercle d'or à fond rouge entouré de rayons, dans le cercle est écrit en Allemand : Demeurez fermes dans la Foi.

De la Fidelité, créés par Frederic III. Roi de Prusse, en 1701

Une Croix bordée d'argent en étoile, au milieu un Aigle brodé sur un fond orangé, qui tient d'une serre une couronne de laurier & de l'autre la foudre, sur sa tête est la devise : Suum quique, *qui signifie*, à chacun le sien, *brodée en argent, le tout sur l'habit à gauche; plus un ruban orangé en écharpe de gauche à droit, au bout une croix d'or émaillée de bleu, ayant à son milieu les lettres* FR *en chiffre enlacé, & aux angles l'Aigle de Prusse émaillé de noir.*

De Marie-Therese, Ordre Militaire, créé par l'Impératrice Marie-Therese d'Autriche, Reine de Hongrie, en 1757

Une croix patée, émaillée de blanc, d'un côté les armes de la Maison d'Autriche, qui sont de gueules à la face d'argent, autour est écrit Fortitudine, *qui signifie*, par la valeur, *au revers une couronne de laurier sur fond blanc, où sont écrits les lettres* FMT. *Le cordon coloré en trois parties égales, blanc au milieu, les deux côtés rouges, le grand cordon va de gauche à droit, le colier est celui de la Toison d'or.*

POLOGNE.

De l'Aigle Blanc, créés par Frederic Auguste, Roi de Pologne, en . . . 1705

Un Aigle blanc sur l'habit; pour devise Pro Fide, Lege & Rege, *qui signifie*, pour la Foi, la Loi & le Roi.

SUEDE.

Des Séraphins, créés par Magnus IV. Roi de Suede, en 1334

Un colier mêlé de Séraphins & de croix à doubles croisillons, d'où pend une médaille au milieu de laquelle est ce signe IHS

RUSSIE.

De S. André, créé par le Czar Pierre Alexiowitz, Empereur de Russie, en . . . 1698

La croix est composée de l'Aigle noir Impérial à deux têtes, éployé, au milieu duquel est la croix de S. André, sur laquelle il est représenté crucifié; au haut de la croix, au-dessus des bras est à l'un S, & à l'autre A. Au revers est écrit Petrus Alexiowitz possessor & autocrator Russiæ, *ce qui signifie* Pierre Alexiowitz possesseur & conservateur de la Russie. *L'Etoile sur l'habit est un médaillon rond sur lequel est une croix de S. André bleue, & autour est écrit en Langue Russe,* pour la Religion & la fidélité. *Le cordon est bleu en écharpe de gauche à droit.*

De Sainte Catherine, créé par Catherine femme du Czar Pierre, ci-dessus, en . . 1715 pour les Dames seulement.

Une croix, au milieu de laquelle est une medaille, au milieu de la médaille est Sainte Catherine ayant devant elle une croix d'argent, sur laquelle elle pose la main, le revers est émaillé de blanc. L'Etoile est un médaillon rond, dans lequel est en bas une portion de Roue surmontée d'une croix, dont chaque angle contient une des lettres R. O. E. S. *Autour est écrit en rond* ZANOBOBb IꙌTEЧECTBO, *qui signifie,* pour l'honneur & le courage. *Le cordon est rouge liseré de blanc.*

De S. Alexandre Newski, Ordre Militaire, créé par Catherine femme du Czar Pierre, ci-dessus, en 1725

Une croix rouge quarrée, au milieu est S. Alexandre vêtu en guerrier à cheval, foulant à ses pieds un Dragon, les quatre angles remplis par quatre Aigles d'argent, éployés. Il n'y a rien au revers. L'Etoile est un médaillon rond, fond argent, dans lequel est le chiffre

en or du nom de S. Alexandre, surmonté d'une couronne Impériale d'argent fermée de rouge, sur la bordure rouge qui entoure le médaillon est écrit, ЗАТРВА ЗIОТЕЧСТВО, *qui signifie* pour le service de la Patrie. *Le cordon est rouge, & se met de gauche à droit.*

De Sainte Anne, créé par Charles-Frederic Duc d'Holstein Gottorp, mort en 1739, beaufrere de la Czarine regnante en 1760, pere de Charles-Pierre Ulric, reconnu héritier présomptif de Russie, en 1742. En conséquence de quoi cet Ordre Militaire se distribue en Russie.

Une croix quarrée rouge, au milieu Sainte Anne, quatre fleurons d'or remplissent les quatre angles de la croix, à l'envers est le chiffre du nom de Sainte Anne, surmonté d'une couronne fermée; l'Etoile est un médaillon rond, fond or, au milieu une croix rouge, autour du médaillon est écrit en Latin, AMANTIBUS JUSTICIAM, PIETATEM ET FIDEM, *ce qui signifie* pour ceux qui aiment la Justice, la Piété & la Foi. *Le cordon est rouge, liseré de jaune, & se met de gauche à droit.*

DANNEMARC.

De l'Éléphant, créés par Christierne I. Roi de Dannemarc, en 1478

Un Colier d'Éléphants & de tours, au bas un Éléphant & un Maure assis dessus.

De Dannebroch, créés par Christierne V. Roi de Dannemarc, en . . . 1671

Un ruban blanc bordé de rouge en écharpe de la gauche à la droite, au bout une croix, une Etoile brodée sur l'habit, dans laquelle est écrit Pietate & justitiâ, *ce qui veut dire,* par la pieté & par la justice.

SAVOYE.

De l'Annonciade, créés par Charles III. surnommé le Bon, en 1355

Un Colier de lacs d'amour entremêlé des Lettres FERT, *au bas du colier l'image de la Vierge.*

FLANDRES.

De S. Antoine, créés par Albert de Baviere Comte de Hainaut, en . . . 1382.

Un Colier d'or, au bout un T d'or, & au-dessous une clochette d'argent.

ANGLETERRE.

Du Bain, créés par Henry I. Roi d'Angleterre, 1128

Un Ruban rouge en écharpe.

De la Jarretiere, créés par Edouard III. Roi d'Angleterre, en . . . 1326

Une Jarretiere de velours bleu à la jambe gauche, la devise Honni soit qui mal y pense, *brodée dessus un ruban bleu en écharpe de gauche à droit; au bas une Medaille d'or de S. Georges.*

ÉCOSSE.

De S. André, ou du Chardon, par Jacques V. Roi d'Écosse, en . . . 1534

Un Ruban verd, au bas une médaille d'or dans laquelle est un chardon couronné d'une couronne Impériale, la devise est Nemo me impunè lacesset, *qui signifie*, personne ne m'offensera impunément.

UNIVERSITÉS ET AVOCATS.

UNe Université est un corps composé de Professeurs, ou Regens, & d'Ecoliers répandus dans des Colleges pour y apprendre plusieurs Sciences essentielles à un Etat policé.

DE L'UNIVERSITÉ DE PARIS.

La premiere & la plus ancienne Université de France est celle de Paris; les Rois la nomment leur Fille aînée: elle a été établie sous le regne de Louis VII. dit le jeune, pere de Philippe Auguste dans le douzieme siécle, & s'est beaucoup augmentée depuis.

Elle eſt compoſée des quatre Facultés,		Les Arts. La Theologie. Le Droit. La Medecine.

Les Arts. La plus ancienne conſiſte dans les Humanités, ou Sciences humaines & Belles Lettres; ſçavoir :

La Grammaire, ou les principes des Langues.

La Langue Latine & la Grecque.

La Poëſie.

La Rhetorique, ou l'Eloquence.

La Philoſophie ſéparée en trois Sciences, qui ſont :

La Logique, ou l'art de raiſonner.

La Phyſique, ou la connoiſſance des choſes naturelles.

La Metaphyſique, ou connoiſſance de l'ame.

Ces Sciences s'enſeignent dans ſept Claſſes, ſçavoir :

Baſſes Claſſes, quatre :	la Sixieme. la Cinquieme. la Quatrieme. & la Troiſieme.	*Hautes Claſſes, trois :*	la Seconde. la Rhetorique. la Philoſophie.

Un Ecolier eſt au moins un an dans chaque Claſſe. Pluſieurs même, ſans avoir aucun autre deſſein que celui de l'inſtruction, font deux ans de Rhetorique & autant de Philoſophie.

La Theologie, eſt la Science de la nature de Dieu, & de tout ce qui concerne la Religion; elle s'enſeigne dans les Colleges de l'Univerſité, dont le principal eſt celui de Sorbonne; on y apprend auſſi l'Hébreu qui eſt la Langue de l'Ecriture Sainte.

Le Droit en général eſt la Science des Loix, tant Civiles qu'Eccleſiaſtiques; ainſi on appelle Droit Civil, celles qui maintiennent l'ordre parmi les Citoyens, & Droit Canon, celles qui regardent la Religion. Le chef-lieu où l'on enſeigne le Droit, ſe nomme l'Ecole de Droit.

La Medecine eſt la Science du corps humain, de ſes maladies & de leurs remedes; le chef-lieu où on l'enſeigne ſe nomme l'Ecole de Medecine.

Des Dégrés de l'Univerſité.

Chacune des Quatre Facultés ci-deſſus donne les mêmes

dégrés en tout ou en partie aux Aſpirans dans celle qu'ils ont choiſie ; mais de quelque Faculté qu'on veuille être, le premier dégré qu'il faut acquerir eſt celui de Maître ès Arts. Le ſecond, celui de Bachelier. Le troiſieme, Licentié ; le quatrieme, Docteur.

Les Gradués, c'eſt-à-dire, ceux qui ſont parvenus à être Licentiés ou Docteurs, ont droit de préférence ſur les Bénefices vacans par mort dans les mois de Janvier, d'Avril, de Juillet & d'Octobre.

Un Bachelier en Droit qui a fait cinq ans d'école, eſt auſſi Gradué, quand même il ne ſeroit pas Maître ès Arts.

Le Maître ès Arts eſt celui qui, après avoir fait ſes Humanités à Paris, ou ailleurs, étudie pendant deux ans la Philoſophie dans un College Séculier de l'Univerſité ; après quoi, ayant été examiné & trouvé capable, il reçoit du Chancelier de l'Univerſité le Degré de Maître ès Arts, & des Lettres au moyen deſquelles il acquiert le droit de tenir Ecole, & d'enſeigner publiquement les Humanités & la Philoſophie.

Celui qui deſire devenir Docteur en Théologie doit, après les deux ans de Philoſophie, étudier pendant trois ans la Théologie ſous deux Profeſſeurs, & enſuite ſe faire recevoir Maître ès Arts, s'il n'a pas encore reçu ce Degré. Après ſes trois ans de Théologie, il ſubit deux examens, & s'il eſt trouvé capable, il ſoutient une Theſe appellée *Tentative ;* après quoi, il eſt reçu Bachelier en Theologie. Il étudie enſuite deux ou trois ans, au bout deſquels il ſoutient deux examens ; puis le premier Janvier il entre en *Licence* ; il eſt alors obligé d'argumenter aux Theſes à ſon rang pendant deux ans, & de ſoutenir trois Theſes, ſçavoir, *la Mineure*, *la Majeure* & *la Sorbonique*, parce que cette derniere qui dure depuis ſix heures du matin juſqu'à ſix heures du ſoir, doit ſe ſoutenir en Sorbonne. Après les deux années révolues, il reçoit la Bénédiction de Licence par le Chancelier de l'Univerſité ; & devient ainſi Licentié. Il prend enſuite le Bonnet de Docteur en ſoutenant encore une *Theſe*, & en prêtant ſerment entre les mains du Chancelier de l'Univerſité dans la

Chapelle

Chapelle de l'Archevêché & dans l'Eglise de Notre-Dame, sur l'Autel des Martyrs ; mais il ne sçauroit avoir voix délibérative dans les Assemblées de la Faculté de Théologie, qu'après avoir au bout de six ans ensuite soutenu une derniere These, appellée *Resompte*, le tout se monte à treize ou quatorze ans d'étude.

En Droit on peut obtenir les Degrés de la Faculté de deux manieres : par Droit commun, & par Bénéfice d'âge.

Par Droit commun, il faut avoir seize ans accomplis, & avoir fait ses Humanités. Le Cours commence tous les ans à la S. Martin. La premiere année se passe à étudier sous un Professeur d'Institutes. Dans la seconde, on est sous deux Professeurs, l'un de Droit Civil, l'autre de Droit Canonique. Dans cette année on subit l'examen de Bachelier ; & on soutient la These de Baccalaureat, où on est reçu Bachelier. La troisieme année se passe à étudier encore sous deux Professeurs, l'un de Droit Civil, ou bien de Droit Canonique, & l'autre de Droit François. Pendant cette année on subit l'examen de Licence, & six semaines après on soutient la These de Licence, après laquelle, dans une Assemblée de la Faculté, on obtient du Doyen les Lettres de Bachelier & de Licentié, après avoir prêté le serment accoutumé ; ainsi les Etudes durent trois ans.

Par Bénéfice d'âge, il faut avoir vingt-quatre ans accomplis ; on subit en entrant l'examen de Bachelier. Trois mois après, on soutient la These de Baccalaureat ; dès qu'on est Bachelier, on subit l'examen de Licence. & au bout de trois mois on soutient la These de Licence.

Un an après la Licence obtenue d'une façon ou de l'autre, on peut être admis au Doctorat, en soutenant une These pendant quatre heures sur les Droits Canonique & Civil, après laquelle le Président donne la Robe & le Bonnet de Docteur.

Les Ecclésiastiques peuvent prendre leurs Dégrés en Droit Canonique seulement, ce qui est suffisant pour pouvoir posseder les Cures dans les Villes murées. Il suffit aussi pour être reçu aux Dignités des Eglises Cathédrales & Col-

legiales d'être Bachelier en Droit Canonique ; mais il faut pour les Evêchés être Licentié au même Droit.

AVOCATS.

Lorsqu'on a fini sa Licence, si on veut être reçu Avocat, on a dû d'avance au mois de Juillet de la troisieme année d'étude, subir examen sur le Droit François, puis étant hors des études, on peut être reçu Avocat dans tous les Parlemens du Royaume. Pour cet effet l'Aspirant présente ses Lettres de Bachelier & de Licencié au Premier Avocat Général, après quoi il est présenté lui-même à l'Audience du Grand Châtelet, & sur la déclaration de l'Avocat Général, que ses Lettres ont été communiquées aux Gens du Roy, il est admis à prêter serment en la Cour par le Premier Président, alors il prend Place au Barreau, on lui délivre une Matricule au Greffe, qui lui donne pouvoir de faire toutes les fonctions d'Avocat ; il peut alors obtenir une Charge de Magistrature dans telle Cour ou Jurisdiction Royale que ce soit, sans quoi il n'y seroit pas reçu.

DOCTEURS AGGRÉGÉS.

Les Docteurs aggrégés sont dans la Faculté de Droit ce que sont les Professeurs ou Regens dans les autres Facultés. Pour parvenir à cette place, il faut après avoir reçu le Doctorat, passer encore un an entier à assister assiduement à toutes les Theses de Droit & y argumenter ; alors on a le droit de concourir pour obtenir les Chaires vacantes ausquelles tout Docteur en Droit, de quelque Faculté qu'il soit, peut concourir ; & la Place, après les épreuves requises, s'adjuge, par élection, au plus sçavant & au plus digne.

Il est d'usage, lorsqu'on veut faire son Droit, de s'adresser à un de ces Messieurs pour être instruit plus particulierement, & être conduit dans ses études.

Médecine. Celui qui aspire à recevoir le Bonnet de Doc-

teur en l'Ecole de Medecine dans l'Université de Paris, est obligé après ses deux ans de Philosophie, & avoir été reçu Maître ès Arts, de faire ensuite quatre ans d'étude sous les Professeurs de la Faculté, parmi lesquels il y en a toujours deux qui n'enseignent que la Chirurgie, l'un en Latin, l'autre en François; de subir pendant ce tems d'étude trois examens, & soutenir un Acte où il est interrogé par des Examinateurs ausquels il doit répondre, après quoi il est reçu Bachelier, s'il le mérite; alors il entre en Licence: au bout des trois mois suivans il subit un quatrieme examen sur la matiere médicale, ensuite il soutient une These nommée *Quodlibetaire*. Six mois après cette premiere, il en soutient une autre nommée *la Cardinale*. L'Hyver on lui expose un sujet mort, & on l'interroge sur l'Anatomie pendant sept jours consécutifs. Le même Hyver sur un sujet pareil on le fait opérer & exécuter lui-même toutes les opérations Chirurgicales pendant sept autres jours; viennent ensuite deux Theses *Quodlibetaires* à tems différens; l'une sur la Pathologie, ou la connoissance des maladies tant du corps que de l'esprit, & sur la pratique. La seconde, sur la Chirurgie; toutes ces épreuves durent deux ans, alors la Faculté accorde, à ceux qu'elle en juge dignes, le titre de Bachelier *Emérite*: peu après il est examiné pendant quatre jours généralement sur toute la pratique de la Médecine, après quoi il est reçu Licencié par le Chancelier de l'Université, dans la Sale de l'Archevêché. Ce Degré lui donne pouvoir d'enseigner & professer la Medecine. L'année suivante, il a encore deux Theses à soutenir, dont l'une s'appelle *la Vesperie*, & l'autre *la Doctorerie*, après laquelle il reçoit le Bonnet de Docteur.

Chaque examen est toujours de quatre jours.

Toutes les Theses commencent à six heures du matin, & finissent à midi.

Celui qui veut devenir Professeur en l'Ecole, ou Docteur Regent dans la Faculté, a encore deux Actes à soutenir.

Tout ce qui vient d'être détaillé, fait environ sept ans d'étude.

Quand on fait un Docteur, on lui pose sur la tête un Bonnet Quarré après quelques cérémonies, ce qui s'appelle donner le Bonnet de Docteur.

Du Recteur de l'Université.

Le Chef de l'Université ne peut être qu'un Maître ès Arts, son Titre est celui de Recteur de l'Université, & ceux qui sont soumis à son autorité se nomment Suppôts de l'Université. On élit un nouveau Recteur tous les trois mois; s'il meurt dans cet intervalle, les honneurs funéraires qui lui sont rendus sont égaux à ceux des Princes du Sang.

Ses Habits de cérémonie sont une Robe pourpre à manches froncées, ceinte d'un tissu de soie avec des pendans d'or, à cette ceinture est attachée une escarcelle ou bourse de velours violet garnie de boutons & galons d'or, un Mantelet d'hermine sur les épaules & le Bonnet Quarré en tête.

La marque distinctive des Bacheliers & Docteurs dans les céremonies, est un Mantelet d'hermine qu'ils portent ordinairement ployé sur l'épaule droite, on nomme ce vêtement la fourrure.

LES UNIVERSITÉS DE FRANCE.

De Paris, Capitale du Royaume, sous le regne de Louis le jeune, dans le . . . . douzieme siécle.
De Toulouse, Capitale du Languedoc en . . 1223
De Montpellier, en Languedoc en . . 1284
De Cahors, Capitale du Quercy, par le Pape Jean XXII. au commencement du . . quatorzieme siecle.
D'Orleans, Capitale de l'Orleanois en . . . 1305
De Perpignan, Capitale du Roussillon en . . 1350
D'Angers, Capitale de l'Anjou en . . . 1364
D'Orange, en Provence en . . . 1365
D'Aix, Capitale de la Provence en . . . 1409
De Poitiers, Capitale du Poitou en . . 1431
De Caen, Capitale de la Basse Normandie en . . 1431
De Grenoble en Dauphiné, en 1334, transferée à Valence par Louis XI. en 1452
De Nantes en Bretagne, par le Pape Pie II. en . . 1460

De Bourges, Capitale du Berry en . . 1469
De Bourdeaux, Capitale de la Guyenne en . . 1472
De Reims, Capitale de la Champagne en . . 1548
De Douay, dans la Flandre Françoise en . . 1562
De Besançon, Capitale de la Franche Comté en . 1564
De Pont-à-Mousson en Lorraine en . . . 1573

DES LOIX, COUTUMES ET DROIT.

LEs Loix sont une mer si vaste & si profonde, que leur abregé même composeroit des Volumes, ainsi il faut se restraindre ici à noter en géneral les choses dont on entend parler le plus fréquemment.

Les Romains après avoir conquis les Gaules, laisserent aux Gaulois la liberté de suivre leurs propres Loix.

Les Peuples du Nord vers la Suede, Gots, Ostrogots, Visigots, & par la suite les Vandales, les Huns, les Saxons se repandirent en Italie, & conquirent à leur tour les Romains; tout se mêla, & chaque Peuple se conduisoit à sa façon.

Au commencement du cinquieme siecle, des Peuples d'au-delà du Rhin entrerent dans les Gaules, ces Peuples se nommoient les Francs, ils y firent des conquêtes ayant Pharamond pour chef, ils donnerent aux Pays qu'ils soumirent le nom de France. Les Loix qu'ils apporterent sont connues sous le nom de Loi Salique.

Pharamond eut des successeurs, parmi lesquels Clovis est pour ainsi dire le premier Roi de la Monarchie Françoise, parce qu'il maintint les Francs ou François, contre leurs adversaires dans le Pays dont ils s'étoient emparés, ce qui a subsisté depuis, & jusqu'à present, ainsi que la Religion Chrétienne & Catholique qu'il embrassa.

Depuis Clovis jusqu'à present, on compte trois Races des Rois de France.

Sçavoir : Merovingiens, *d'un des descendans de Pharamond.*
Carlovingiens, *de Pepin le Bref.*
Capetiens, *de Hugues Capet.*

ROIS DE FRANCE.

Premier Race MÉROVINGIENS, *depuis l'an* 481.

Suivant l'ordre de la filiation.

Clovis, fils de Merovée
ses fils
Thierry I.----*son fils*
Clodomir, Theodebert I.
Childebert I. *son fils*
Clotaire I. Theodebalde.
ses fils
Charibert I.
Gontran
Sigebert I.----*son fils*
Chilperic I. Childebert II.
son fils *ses fils*
Clotaire II. Thierry II.
ses fils Theodebert II.
Charibert II.
Dagobert I.
ses fils
Sigebert II.---*son fils*
Clovis II. Dagobert II.
ses fils
Clotaire III.
Childeric II.---*son fils*
Thierry III. Chilperic II.
ses fils *son fils*
Clovis III. Childeric III.
Childebert III.
son fils
Dagobert III.
son fils
Thierry IV.

Suivant l'ordre du regne pendant deux cens soixante-dix ans.

PARTAGES.

* Clovis, *seul.*
Clodomir . . *Orleans.*
Thierry I. . . *Austrasie partie Orientale du Royaume.*
* Childebert I. . . *Paris.*
* Clotaire I. . . . *Soissons*, puis *seul.*
Theodebert I. . . *Austrasie.*
Theodebalde . . . *Austrasie*
* Charibert I. . . . *Paris.*
Gontran . . . . *Orleans & Bourgogne.*
Sigebert I. . . . *Austrasie.*
* Chilperic I. . . . *Soissons.*
Childebert II. . . *Austrasie.*
* Clotaire II. . . . *Soissons*, puis *seul.*
Thierry II. . . . *Bourgogne.*
Theodebert II. . . . . *Austrasie.*
* Dagobert I. . . *la plus grande partie du Royaume*, puis *seul.*
Charibert II. . . . *Partie de l'Aquitaine.*
Sigebert II. . . . *Austrasie.*
* Clovis II . . . *Bourgogne & Neustrie, partie Occidentale du Royaume.*
Childeric II. . . . *Austrasie.*
* Clotaire III. . . . *Bourgogne & Neustrie.*
Dagobert II. . . . *Austrasie.*

Rois faineans :
*Thierry III. . . . *Bourgogne & Neustrie*, puis *seul.*
*Clovis III. . . . *seul.*
*Childebert III. . . *seul.*
*Dagobert III . . *seul.*
*Chilperic II. . . . *seul.*
*Thierry IV. . . . *seul.*
Interregne.
Childeric III. . . . *seul.*

Nota. Quoique le Royaume dans cette premiere Race ait été partagé entre tous les enfans, cependant on ne nomme Rois de France, dans l'Histoire, que ceux qui avoient Paris dans leur appanage, ou qui ont regné seuls. Ce sont ceux-là qui sont marqués ici par une Etoile, & c'est pourquoi au lieu de vingt-neuf qu'on pourroit compter, on n'en compte que seize.

SECONDE RACE CARLOVINGIENS, Depuis l'an 751.

Suivant l'ordre de la filiation.

Pepin, *dit* le Bref.
ses fils
Carloman.
Charles I. *dit* Charlemagne.
son fils
Louis I. *dit* le Débonaire.
son fils
Charles II. *dit* le Chauve.
son fils
Louis II. *dit* le Begue.
ses fils
{ Louis III.
{ Carloman II.
Charles III. *dit* le Simple.
son fils
Louis IV. *dit* d'Outremer.
son fils
Lothaire.
son fils
Louis V. *dit* le Faineant.
* Charles le Gros, *oncle à la mode de Bretagne de* Charles le Simple.
* Eudes, *Comte de Paris.*
* Raoul, *ou* Rodolphe, *Duc de Bourgogne.*

Suivant l'ordre du regne pendant deux cens trente-six ans.

* Pepin, *dit* le Bref.
Carloman I.
* Charles I. *dit* Charlemagne, *Roy de France & Empereur.*
* Louis I. *dit* le Débonaire, *Roy de France & Empereur.*
* Charles II. *dit* le Chauve, *Roy de France & Empereur.*
* Louis II. *dit* le Begue.
* { Louis III. *la Neustrie & partie de la Bourgogne.*
{ Carloman II. *l'Aquitaine & la Septimanie.*
* Charles le Gros.
* Eudes.
* Charles III. *dit* le Simple.
* Raoul. *ou* Rodolphe.
* Louis IV. *dit* d'Outremer.
* Lothaire.
* Louis V. *dit* le Faineant.

Nota. L'Etoïle continue encore d'être marquée à cette seconde Race, à cause des deux Carlomans, dont le premier n'est point compté, étant mort en bref, & le second n'en fait qu'un avec Louis III. Ainsi au lieu de 15, il n'y en a que 13.

Et comme chacun à la troisieme Race suivante, a gouverné seul le Royaume entier, on n'a plus employé l'Etoile pour les distinguer.

TROISIEME RACE CAPETIENS.

Filiation, ou *Parenté*, *& Regne depuis l'an 987, jusqu'à l'année 1760.*

Hugues Capet.
son fils
Robert.
son fils
Henry I.
son fils
Philippe I.
son fils
Louis IV. *dit* le Gros.
son fils
Louis VII. *dit* le Jeune.
son fils
Philippe II. *dit* Auguste.

son fils
Louis VIII. *dit* Cœur de lion.
son fils
Louis IX. *dit* Saint Louis.
son fils
Philippe III. *dit* le Hardy.
son fils
Philippe IV. *dit* le Bel.
ses fils
Louis X. *dit* Hutin,
Philippe IV. *dit* le Long.
Charles IV. *dit* le Bel.

Branche des VALOIS, *leurs oncles.*

Philippe VI. *dit* de Valois.
son fils
Jean.
son fils
Charles V.
son fils.
Charles VI.
son fils
Charles VII.
son fils
Louis XI.
son fils
Charles VIII.
son Cousin germain.
Louis XII *dit* pere du peuple.
son neveu
François I. *dit* pere des Lettres.
son fils
Henry II.
ses fils
François II.
Charles IX.
Henry III.

Branche des BOURBONS.

Henry IV. *dit* le Grand, *Roy de Navarre, par sa femme fils d'Antoine de Bourbon, Duc de Vendôme, descendant par les mâles de Saint Louis.*
son fils
Louis XIII. *dit* le Juste.
son fils
Louis XIV. *dit* le Grand.
son petit-fils
Louis XV. *dit* le Bien-aimé.

31 Rois.

Premiere Race	29	*ou*	16
Seconde Race	15	*ou*	13
Troisieme Race	31		31
	75	*ou*	60

ORIGINE DES LOIX, COUTUMES ET DROIT.

Dans le tems de la premiere race, on n'avoit d'autres Loix pour juger, que de s'en rapporter à la réussite des combats, des duels, à l'épreuve du feu, de l'eau bouillante ou froide, toutes preuves que les Juges ordonnoient, &

dont ils étoient témoins ; mais à l'égard des animosités & batteries entre particuliers, on n'ordonnoit que des amendes plus ou moins fortes, suivant la conséquence des blessures, par exemple, tant pour avoir abattu un bras, moins pour un doigt, &c.

Au commencement de la seconde Race, le Roi Charlemagne fit écrire un Recueil de Loix composé de la Loi Salique, de celles de l'Empereur Romain Theodose, appellé le Code Theodosien & des Capitulaires, ou Loix faites dans les Assemblées des Francs aux premiers mars, les Rois presens.

A la fin de la seconde Race & au commencement de la troisieme, il ne regnoit plus que la Loi du plus fort, les grands opprimoient les petits, & le desordre étoit venu à un si haut point que la nécessité d'y remedier, engagea les Nobles à juger leurs Vassaux & Sujets. Ces nobles étoient eux-mêmes jugés & temperés par les Seigneurs; & cette gradation remontoit jusques aux Rois Juges Souverains nés de toute la Nation. Cette façon de juger chacun dans son district, est l'origine des Coutumes différentes qui sont en grand nombre, comme on verra ci-dessous.

Tout ceci établi, un Allemand vint enseigner en France les Loix Romaines dressées par l'Empereur Romain, Justinien, lesquelles avoient été observées en Italie, la France les trouva si bonnes, qu'elles prévalurent en beaucoup d'endroits, où le Code en fut suivi, & l'est encore en plusieurs Provinces sous le nom de Droit écrit, ou Romain. Ces Loix y sont cependant entrelardées de quelques Coutumes, mais qui ne s'en éloignent gueres.

Provinces qui suivent le Droit écrit.

La Guyenne,	Le Dauphiné,	Le Beaujollois,
Le Languedoc,	Le Lyonnois,	Le Maconnois,
La Provence,	Le Forest,	Une partie de l'Auvergne.

LES COUTUMES.

Les Coutumes ausquelles on n'a point retouché n'ont aucune marque.

Les Coutumes anciennes qu'on a retouché ſont marquées A qui ſignifie anciennes, & les nouvelles ſont marquées N.

Les Coutumes particulieres ou locales ſont marquées Loc.

ISLE DE FRANCE.

Prevôté & Vicomté de Paris A.
Ville de Paris N.
Bailliage & Châtellenie de Dourdan.
Bailliage & Comté de Montfort Lamaury, Gambais, Neauffle-le-Châtel, S. Leger en Yvelines.
{ Bailliage de Mantes A.
{ Bailliage & Comté de Mantes & Meulan N.
Bailliage de Melun A. N.
Bailliage & Comté de Dreux.
Ville & Prevôté de Noyon.
Bailliage de Senlis.
Bailliage & Comté de Clermont en Beauvoiſis.
Bailliage & Duché de Valois.
Châtellenie de Crépy.
La Ferté Milon.
Pierre Fons.
Bethiſy.
Verberie.

BRIE.

Châtellenie de Meaux.
Bailliage de Meaux.

Loc. *de Meaux* {
Châtellenie de Provins.
Châtellenie de Montereau.
Maroles.
Montigny.
Coulommiers.
La Ferté au coul.
Crecy.
La Ferté Gaucher.
Serris.
Seigneurie de Champigny & Bélot.
}

Loc. de Meaux.

- La Joy sur Morin.
- Choisy en Brie.
- La Mallemaison Guerard.
- Laigny sur Marne.
- Resbetz y compris les Seigneuries de
  - Verouges.
  - Meleray.
  - Orty.
  - Boitron.
- Faremoustier.
- La Selle.
- Châteaux de
  - Sesanes.
  - Trefoux.
  - Chantemarle.
- Seigneuries . .
  - des Murs.
  - de Villemareul.
  - De Mymeaux.
  - de la Haute Maison.
  - de Mareul lez Meaux.

CHAMPAGNE.

Comté de Champagne.
Bailliage de Troyes.
Bailliage de Vitry-le-François.
Bailliage de Chaumont en Bassigny.
Sens A. N.

Loc. de Sens.

- Ville de Sens.
- Ville de Langres.
- Comté du Mont Saulion.
- Baronies . .
  - de Lusy.
  - de Gurgy-le-Châtel.

Ville & Banlieue de Reims.
Terre & Seigneurie de Sedan.
  Jameets.
  Raucourt.
  Florenges.
Duché de Bouillon.

LORRAINE.

Bailliage de Lorraine, Nancy, Vosges & Allemagne.
Bailliage d'Espinal.
Bailliage de Bassigny.

Ville & Prévôté de Marsal.
Ville de Thiomville & Luxembourg François.
Ville de Metz & Pays Messin.

Loc *de Metz*. { Châtellenie de Rimbervilliers.
Châtellenie de Bacarat & Moyen. }

Evêché de Metz.
Ville, Evêché & Comté de Verdun.
Bailliage de Clermont en Argonne.
Bailliage de Bar A. N.
Bailliage de S. Michel A. N.
Seigneurie de Gorze.

BOURGOGNE.

Pays & Duché de Bourgogne.
Comté de Bourgogne.
Baronie de Beuil A.
Comté d'Auxerre A. N.
Châlons-sur-Saône.

ORLEANOIS ET BEAUCE.

Bailliage & Prévôté d'Estampes.
Bailliage & Prévôté d'Orleans A. N.
Lorris, Montargis.
S. Fargeau.
Pays de Puisaye.
Châtillon-sur-Loin.
Comté de Gien.
Comté de Sancerre.
Duché de Nemours.
Pays de Gatinois.
Châtellenie de Château-Landon.
Chartres & Pays Chartrain.
Châtellenie d'Aluye.
de Brou-Auton.
de Montmiral.
de la Bazoche-Gouet.
&c.

BERRY.

Bourges & Berry A.
Duché de Berry N.
Ville & Châtellenie d'Iſſouldun A.
Mehun-ſur-Evre A.
Ville & Châtellenie de Château-Melian. Loc.

Loc. *de Berry. & Lorris.*

Dun-le-Roy.
Preuilly.
Charroſt.
S. Germain des Bois.
La Chapelle Dam-Gillon.
Lury.
La Pérouſe.
Veſdun.
Bouſſac.
Le Châtelet en Berry.
Château-neuf ſur Cher.
Baronie de Château-neuf.
Baronie de Linieres.
Terre de Rézay.
Terre de Thévé.
La Tour de Veſune & Neufuy.
Châtellenie de Beaujeu.
Prévôté de Troy.
Châtellenie de Nançay.

BLESOIS.

Comté & Pays de Blois.

Loc. *de Blois.*

Bailliage & Comté de Dunois.
Seigneuries de Marché-noir.
de Freteval.
Châtellenie de Romorantin.
Millancay.
Ville-Broſſe.
Billy.
Baronie de S. Aignan.

Loc. *de Blois.*
- Châtellenie de Menetou ſur Cher.
- Châtellenie de Selles en Berry.
- Châtellenie de Vallançay.
- Châtellenies de Vatan.
  - Buxeuil.
  - Villeneuve ſous Barillon.
  - Puy S. Lauriant.
- Baronies de la rue d'Yndre.
  - de la Ferté Ymbaut.
- Terre de Soeſmes.
- Châtellenie de Lépvroux & Bouge.
- Châtellenie de la Ferté-Auray.
- Trembleuy.
- Villebroſſe.
- Châtellenie de Chabrys.
- Châtellenie de Molins.
- Bailliage d'Autroche.
- Châtellenie de Ville-Franche ſur Cher.

PERCHE.

Perche, Mortagne. } A.
Beleſme. } A.
Nogent-le-Rotrou. } A.
&c.

Bailliage & Comté du Grand Perche N.
Châtellenie & Baronie de Château-Neuf en Thimerais

NORMANDIE.

Pays & Duché de Normandie.

Loc. *de Normandie.*
- Vicomté de Rouen.
  - du Pont de l'Arche.
  - de Caudebec.
  - d'Arques.
  - de Monſtiers-Villers.
  - de Neuf-Châtel.
- Reſſort de Gournay, *ou* Conquêts de Hue, de Gournay, 24 Paroiſſes.
- Vicomtés de Caen.

Loc. *de Normandie.*

- de Bayeux.
- de Vire.
- de Falaize.
- Et Châtellenie d'Éwreux & Nonancourt.
- Et Châtellenie de Conches & Breteuil.
- de Beaumont-le-Roger.
- Comté d'Harcourt.
- Vicomté de Gisors.
- de Vernon.
- d'Andely.
- Vicomtés de Lions.
- d'Alençon.
- de Verneuil.

Bailliage & Comté d'Eu.

BRETAGNE.

Bretagne très-A. A.

Prévôté de Rennes.
Ville de Nantes. } Loc. *de Bretagne* A.

Pays & Duché de Bretagne N.

Loc. *de Bretagne.*

- Goëllo.
- Vannes.
- Ville de Nantes.
- Vicomté de Rohan.
- Domaine de Cornoailles.
- Principauté de Leon & d'Aoulas.
- Droit de Mote.
- Droit de Quévaise, Vellée & Begarre.
- Brovére.
- Porhoet.
- S. Malo.
- Fougeres.
- Vitré.
- Canton de Convenant.
- Ploermel.
- Fougeres.
- Lamballe.
- Quintin.
- La Bussiere.

TOURAINE.

Bailliage de Touraine A. N.

Loc. *de Touraine.*
- Châtillon ſur Yndre A. N.
- Fromenteau A. N.
- Amboiſe A. N.
- Montrichard A. N.
- Mere-Monſtier A. N.
- Prully A. N.
- Azay-le-Ferron A. N.
- La Roche de Puizay A. N.
- Vicomté de la Guerche A. N.
- Ligneil A. N.
- La Motte ſur Yndre A. N.
- Baronie de Buzancois A. N.
- Châtellenie de Benche A. N.
- Baronie de S. Genoux A. N.
- Le Couldray A. N.
- Baronie de Mazieres A. N.
- Châtellenie de S. Cyran en Bréume A. N.
  - de Liſle de Savary A. N.
  - de Château-Regnault A. N.
- Herbaut A. N.
- Fracine A. N.
- Les Excluſes A. N.
- Châtellenie d'Argis.

MAINE ET ANJOU.

Pays & Comté du Maine.

Pays d'Anjou.
Mirebalais. Loc.

POITOU ET LA MARCHE.

Pays de Poitou A. N.
Pays de Lodunois.
Haut Pays & Comté de la Marche.
Ville de la Rochelle.

LIMOUSIN, BOURBONNOIS ET NIVERNOIS.

Limoges.
Duché de Bourbonnois A. N.

Loc. *de Bourbonnois.* { Châtellenie de Verneul.
de Billy.
de Germiny.
de S. Pourcin.

Nivernois.

ANGOULMOIS, XAINTONGE ET AUVERGNE.

Comté d'Angoulmois.
Pays de Xaintonge.
Auvergne.
{ Haut Pays d'Auvergne. Loc.
Bas Pays d'Auvergne. Loc.

GUYENNE ET GASCOGNE.

Pays de Bourdeaux.
Ville d'Agen.

Loc. *d'Agen.* { Pays de Marsan.
Tursan.
Gabardan.

Prévôté d'Acqs, *ou* d'Ax.
Prévôté de S. Sever.
Ville de S. Sever. Loc.
Ville de Bayonne.
Bailliage de la Bourt.
Vicomté de la Sole.
Ville de Bragerac.
Bearn.

LANGUEDOC ET PROVENCE.

Ville de Toulouse.
{ Statuts de Provence.
de Forcalquier. Loc.

PICARDIE.

Ville & Prévôté de S. Quentin, Vermandois.

Prévôté de Ribemont.
Bailliage de Coucy.
Bailliage de Vermandois, Laon.
Bailliage & Prévôté de Laon & de Vermandois.
Prevôté de Peronne A.
Gouvernement de Peronne.
Montdidier.
Roye.
Bailliage & Prévôté de Channy A. N.
Calais, Ville & Pays reconquis.
Boulenois, Ville, Pays & Sénéchaussée A. N.
Boulogne.

Loc. *de Boulogne.*
- Bourg de Desuréne.
- Ville d'Estapes sur Mer.
- Ville de Wissent.
- Village de Herly.
- Terre de Quesque.
- Bailliage de Nadonchelt

Comté de Ponthieu.

Loc. *de Ponthieu.*
- Ville d'Abeville.
- Ville de Marquenterre.

Vimeu N.
Bailliage d'Amiens A. N.
Ville d'Amiens N.
Prévôté de Montreuil sur la Mer A. N.
de Beauquesne A. N.
de S. Riquier A. N.
de Doullens A. N.
de Fouloy A. N.
de Beauvoisis A. N.

ARTOIS

Bailliage de S. Omer A. Loc. d'Amiens N. Loc. d'Artois.
Ville de S. Omer. Loc.
Comté de S. Pol A. Loc. d'Amiens N. Local d'Artois.

Loc.
- Ville de S. Pol.
- Ville de Therouenne A.

Vidamé de Gerberoy dans le Beauvoisis.
Comté de Guisnes.
Comté d'Artois A. N.
Ville d'Arras. Loc.
Ville de Bethune. Loc.
Pays de Langle, quatre Paroisses, S. Nicolas, Sainte Marierkerke, S. Omer, Chapelle S. Folquin.
Bailliage, Châtellenie, Ville d'Aire.
Bailliage & Ville de Lens.
Ville de Lievin.
Bailliage de Bapalme.
Bailliage de Bapaume.
Bailliage d'Hesdin A. N.
Ville d'Hesdin.

Loc. *d'Hesdin.*
- La Broye.
- Wail.
- Boubers sur Canche.
- Fillieures.
- Le Biez.
- Haravesnes & Waux.

Bailliage de Lillers.

Loc. *d'Artois.*
- De Ham.
- Châtellenie de Pernes.
- Ville de Pernes.
- Seigneurie d'Escoult.
- de S. Quentin.
- de Saudemont.
- de Richebourg l'Advoyé.
- de Bouin.
- Ville & Seigneurie de Haînes.

Seigneurie de Mazengalbe.
Vicomté de Nyelles-lez-Boulenois.
Vaucoutt & Guemappes.
Barail & Bussy.
Seigneurie de Villers-Castel.
Château de Sauty.

Saint Vaaſt.
Ville d'Hamblain.
Ville de Berneuille.
Pouvoir de Hervin.
Ville de Peules.
Ville de Haſties.
Servins grand & petit.
Ville de Frêne & Montauban.
de Vis-en-Artois.
de Bailleul-sir-Bertould.
de Ficheux.
de Roclencourt.
de Billy.
de Daimville.
de Gaverelles.
de Tilluch.
de Mons-en-Peule.
de Neuville S. Vaaſt.
d'Iſez-lez-Eſquerchins.
de Biache.
d'Ennulin.
de Meurchin.
de Bouvain.
Pouvoir de la Vigne lez Arras.
de Hées.
Prevôté de Gorre.
Pouvoir de Demencourt.
des Maulx.
de Baudemont.
S. Michel-lez-Arras.
Terroir de Fauchy.
Village de Moyenville.
Seigneurie de Bihencoutt.
Village de Boileux ou Mont.
Seigneurie de Richebourt S. Vaaſt.
Ville de Tournéhem.

FLANDRE ET PAYS-BAS.

Bailliage & Châtellenie de Lille.
Ville & Banlieue de Lille.

Loc. *de Lille.*
- Ville de Seclin.
- Ville d'Anapes.
- Bancqs de Lépine l'Apostelle.
- Prevôté d'Esquermes.
- Pairie d'Esreux.
- Francs Aleux.
- Fief du Châtelain de Lille à Phalempin.
- Comté de Hersies.
- Ville de la Bassée.
- Echevinage d'Ostrincourt.
- Echevinage de Neufville.
- Ville de Chisoing.
  - de Comines.
  - d'Armentieres & Seigneuries de S. Simon.
  - de Raisse.
  - de Lannoy.
- Seigneurie de Eerquinghehem.
  - de Turcoing.
  - de Mouvaulx.
- Chapitre de S. Piat de Seclin.
- Seigneurie de S. Quentin d'Ilse.
- Hameaux Milfons.
  - Bousigmes.
  - &c.
- Seigneurie de Bouvines.
- Seigneuries & Couvens d'Ansin.
  - de Sainte Calixte.
  - de Chisoing.
  - de Loz.
  - de Templeve.
  - &c.
- Seigneurie de Salomez.
- Ville du Pont à Wenden.

Loc. *de Lille.* Seigneurie de la Boutillerie.
d'Ennetieres en Wepes.
de Camphin.
de Wahaignes.
Chapitre de S. Pierre de Lille.
Aubourdinet.
Ammerin.

Ville & Echevinage de Tournay.

Bailliage & Châtellenie de Douay & d'Orchies.
Ville & Echevinage de Douay.
Ville & Echevinage d'Orchies.

Ville de la Gorgue & de la Loi d'Arras.
Ville & Châtellenie de Bourbourg.
Ville & Châtellenie de Berg S. Winox, Cour fœodale.
Prevôté de S. Donat, à Bruges.
Baronie d'Eeckelſbeke & Seigneuries de Ledrynghem. Zuitkote. Houtkerke.

Ville & Seigneurie d'Hondtſchote.
Ville de Bruges, Cour fœodale.
Ville & Châtellenie de Caſſel.
Ville de Nieuport.
d'Oſtende.
Ville & Franchiſe d'Ecloo.
de Lambeke.
Châtellenie de Bouchote.
Ville & Châtellenie d'Aſſenéde.
Paroiſſes d'Iſſeldonck.
Stlydeghem.
Louendeghem.
Waerſcoot.
Doorezele.
Hyeſt.

Châtellenie d'Ypres.
Ville d'Ypres.

Ville de Rouſſelare.
d'Eſtaires.
de Poperinghe.

Ville de Bailleul.
de Gand.
de Courtray, Cour féodale.
d'Audenarde.
Les deux Villes & Pays d'Aloſt.
Seigneurie & Franchiſe de Renaix.
Ville du Bourg de Ninove, Cour féodale.
Ville & Pays de Termonde, Cour féodale.
Pays de Waes.
Ville & Reſſort de Nivelle.
Ville de Malines.
de Bruxelles.
Pays & Comté de Hainaut A. N.
Ville & Banlieue de Mons.
Ville de Binch.
de Leſſines.
Ville & Banlieue de Valenciennes.
Ville de Landrechies.
de Chimay.
Duché de Cambray & Comté de Cambreſis.
Pays & Comté de Namur.
Duché de Luxembourg & Comté de Chigny.
Pays de Liege, Coutumes & Ordonnances.



LES COURS DE JUSTICE,

SUPÉRIEURES ET INFÉRIEURES.

COURS SOUVERAINES ET LEURS CRÉATIONS.

Les Parlemens.

PHilippe-le-Bel établit à Paris & y fixa le Parlement, qui se transportoit dans les Provinces, pour y juger définitivement tous les Procès ; les autres Parlemens & les Conseils supérieurs ont été créés successivement.

Le Parlement de Paris, rendu sédentaire en	1305.
de Toulouse, créé en	1443.
de Grenoble en	1453.
de Bourdeaux en	1462.
de Dijon en	1494.
d'Aix en	1501.
de Rouen en	1515.
Le Conseil provincial d'Artois en	1530.
de Rennes en	1553.
de Pau en	1619.
de Metz en	1632.
Le Conseil supérieur de Colmar en Alsace en	1657.
de Perpignan en Roussillon en	1660.
de Douay en	1669.
de Besançon en	1674.

LES CHAMBRES DES COMPTES.

Pour tous les Comptes royaux, Sermens, Créations, &c.

De Paris, aussi ancienne que la Monarchie, rendue sédentaire sous Philippe-le-Bel.

De Dijon, aussi ancienne que la Monarchie.

De Blois, du tems des Comtes de Blois de la Maison de Champagne;

de Nantes, du tems des Ducs de Bretagne.	
d'Aix, du tems des Comtes de Provence.	
de Dol en Franche-Comté en	1494.
de Montpellier en . . .	1522.
de Pau en	1527.
de Rouen en	1543.
de Grenoble en	1633.

LES COURS DES AYDES,

Pour les Tailles, Fermes, Exemptions, Noblesse, &c.

De Paris en .	1355.	
de Montpellier en	1437.	unie ensuite à la Chambre des Comptes du même lieu.
d'Aix en . . .	1460.	Idem.
de Rouen en . .	1470.	
de Clermont en	1557.	
de Pau en . . .	1632.	Idem.
de Bourdeaux en	1637.	
de Grenoble en	1638.	Idem.
de Montauban en	1642.	

LE GRAND CONSEIL.

Le Grand Conseil, pour toutes les affaires qui regardent les biens d'Eglise, fut rendu sédentaire à Paris en 1492.

LA COUR DES MONOYES,

Pour tout ce qui concerne toutes les Monoyes de France.

Elle fut mise au nombre des Cours souveraines par Henry II, en 1551.

Le Tribunal des Maréchaux de France.

Pour toutes les discussions qui regardent le point d'honneur parmi les Nobles, il se tient toujours à Paris, chez le plus ancien Maréchal de France, où tous les autres se rendent.

Le Conseil de Guerre.

Il se compose sur le champ d'une quantité suffisante

d'Officiers, pour juger définitivement, ſuivant l'Ordonnance du Roi, les délits militaires.

Le Lit de Juſtice.

Le Lit de Juſtice eſt une convocation extraordinaire du Parlement de Paris, par ordre du Roi, dans laquelle Sa Majeſté ſcéant & accompagnée des Princes du ſang, des grands Officiers de la Couronne & des Grands du Royaume, il déclare ſes volontés relativement à quelques Loix ou autres matiéres importantes à ſon Etat, leſquelles le Chancelier fait enregiſtrer par ſon ordre.

JURISDICTIONS INFÉRIEURES.

Les Bailliages . .	Chef le Baillif.
Les Préſidiaux . .	Chef le Lieutenant-Général.
Les Sénéchauſées . .	Chef le Sénéchal.
Les Prevôtés . .	Chef le Prevôt.
Les Vigueries . .	Chef le Viguier.
Les Vicomtés . .	Chef le Vicomte.
Les Châtellenies . .	Chef le Seigneur Châtelin.

Ce ſont des Juſtices royales répandues dans les Villes des Provinces, pour juger en premier reſſort toutes les Cauſes qui ſe préſentent, on en appelle aux Parlemens.

Les quatre dernieres ſont, à peu près, la même choſe à l'égard du Diſtrict, les noms ſont ſeulement différens, ſuivant l'uſage des Provinces où elles ſont établies, elles ne connoiſſent toutes en dernier reſſort que des affaires & procès entre Roturiers.

Appel aux Parlemens.

Les Conſuls ou la Juridiction Conſulaire ſont des Juſtices établies dans les grandes Villes de commerce, pour juger les affaires qui regardent les Marchands & les Négocians; la Juriſdiction Conſulaire de Lyon s'appelle la conſervation de Lyon.

Appel aux Parlemens.

Les Elections sont des Justices pour ce qui regarde les Tailles & les autres impositions répandues dans le peuple; les Conseillers de ces Justices se nomment les Elûs. *Appel aux Cours des Aydes.*

Les Tables de marbre sont des Justices pour le fait des Eaux & Forêts & des Chasses.

Appel aux Parlemens.

Les Maîtrises des Eaux & Forêts sont des Justices pour ce qui concerne les Bois du Roi, Chasses, autres Bois, & la Police des Eaux & Riviéres; les noms des Officiers de ces Justices leur sont particuliers, sçavoir:

Le Grand-Maître.
Le Maître particulier.
L'Avocat du Roi.
Le Garde-Marteau, Officier qui marque avec un marteau où sont les armes du Roi, les baliveaux & autres arbres qui ne doivent pas être coupés.
Les Arpenteurs.

Appel aux Tables de marbre.

Les Amirautés sont des Justices ou plutôt des Bureaux établis pour ce qui concerne la Marine.

Appel à l'Amirauté de France.

Les Tréforiers de France sont des Bureaux dans les Généralités pour les Brefs d'Etat de Finance, Domaines & Voies publiques; ils sont relatifs aux Chambres des Comptes.

HAUTE, MOYENNE *& basse Justice.*

Les Seigneurs Châtelins ont des Justices de trois sortes que le même peut avoir, Sçavoir:

La basse Justice, pour les payemens des Redevances.

La moyenne Juſtice, pour les conteſtations civiles entr
les Juſticiables.

La haute Juſtice, pour la Police & pour la pourſuit
des Criminels.

L'Officier de ces Juſtices, qu'on appelle le Procureu
fiſcal, eſt un eſpéce de Procureur du Roi, qui veille au
interêts du Seigneur & du Public.

Appel à la Juſtice royale du lieu, & d'elle aux Par
lemens.

A l'égard des Officialités : *Voyez page 34.*

OFFICIERS DE JUSTICE

En général.

Le Chancelier, chef de la Juſtice du royaume & Gard
des Sceaux de France, quelques fois cependant le Ro
nomme un Garde des Sceaux à part, quelques-foi
auſſi, mais rarement, il tient le Sceau lui-même.

Le premier Préſident, chef.

Les Préſidens.

Les Préſidens à mortier, dans les ſeuls Parlemens.

Les Conſeillers Clercs & Laïques.

Les Procureurs généraux Les Avocats généraux	Se nomment les Gens du Roi o le Parquet, le nom de général n ſe donne que dans les Cours ſupé rieures.
Les Avocats du Roi Les Procureurs du Roi	ſe nomment ainſi dans les Cours in férieures.

Les Préſidens recueillent les voix des Conſeillers, y joi-
gnent les leurs, & prononcent en conſéquence.

Les Conſeillers donnent leurs voix, c'eſt-à-dire, di-
ſent tout bas leurs avis aux Préſidens à l'audience, ou rap-
portent les affaires dont ils ont été chargés ; les Conſeil-
lers Clercs ne ſe mêlent point des affaires criminelles.

Les Avocats & Procureurs généraux & du Roi doivent
avoir la communication des piéces des procès, & donnent
leurs concluſions, les Procureurs ſur les piéces, les Avo-
cats ſur les plaidoyers.

Officiers joints à toutes les Justices.

Les Greffiers écrivent les Arrêtés & Jugemens des Cours.

Les Huissiers sont chargés des portes des Chambres où se rend la justice & doivent exécuter les ordres des Juges.

Les Sergens portent & mettent à exécution les ordres de la Justice.

Les Recors servent de témoins aux Sergens, & leur prêtent main-forte dans l'occasion.

Les Procureurs suivent les procès & écrivent les défenses des Parties, ils plaident quelquefois.

Les Avocats ne sont jamais un Office de judicature; mais une profession noble & libre; ils sont réçus dans les Parlemens, & peuvent plaider les Causes en toutes jurisdictions ou être Consultans, c'est-à-dire, donner leurs avis aux parties ou clients qui viennent les consulter.

Nota. Les Avocats plaident la tête couverte, & les Procureurs la tête découverte.

Habillements ordinaires des Gens de Robbe.

L'Habillement ordinaire est la robbe noire plissée à queue traînante, le rabat & le bonnet quarré.

HABITS DE CÉRÉMONIE.

Le Chancelier.

Le Chancelier porte la robbe de Velours pourpre, doublée de Satin cramoisi, le Mortier (espéce de bonnet) de toile d'or brodé & rebrassé d'Hermine. Le Chancelier ne porte jamais le deuil.

Le Parlement.

Les Présidens au Parlement portent le manteau d'écarlate fouré d'hermine.

Le Mortier du premier Président est de Velour noir, bordé de deux galons d'or.

Le Mortier des Préſidens du Parlement eſt de Velours noir bordé d'un ſeul galon d'or.

Les Conſeillers, Avocats généraux & Procureurs généraux portent la robe d'écarlate & le chaperon rouge fourré d'hermine.

Les Conſeillers d'Etat.

Ils portent la robbe de Satin noir à doubles manches pendantes.

Les Maîtres des Requêtes en Corps.

Ils portent la robbe de Velours noir, la ceinture d'or & le cordon d'or au chapeau.

Le Grand-Conſeil.

Les Préſidens portent la robbe de Velours noir.

Les Conſeillers & les Gens du Roi, portent la robbe de Satin noir.

La Chambre des Comptes.

Les Préſidens portent la robbe de Velours noir

Les Maîtres & les Gens du Roi, portent la robbe de Satin noir.

Les Auditeurs portent la robbe de Taffetas noir.

Les Correcteurs portent la robbe de Damas noir.

La Cour des Aydes.

Les Préſidens portent la robbe de Velours noir.

Les Conſeillers & les Gens du Roi portent la robbe d'écarlate & le Chaperon noir.

LES CONSTITUTIONS
DES ROIS DE FRANCE.

LEs Rois publient leurs volontés par des Ecrits; il y en a de deux ſortes. Les premiers ſont leurs Conſtitutions générales, pour être exécutées par tous leurs Sujets

Les ſeconds ſont particuliers pour les cas qui regardent un objet ſeul.

Conſtitutions générales.

Les Edits—Loix abſolues & irrévocables.
Les Ordonnances—ordres tenant lieu de loi.
Les Déclarations—interprêtes des Edits&Ordonnances.

Conſtitutions particulieres.

Les Arrêts—déciſion du Roi à la tête de ſon Conſeil d'Etat.
Les Reſcripts—éclairciſſemens ſur quelques difficultés ou obſcurités d'un Arrêt.
Lettres de Juſſion—ordre du Roi aux Cours ſupérieures pour quelque Enregiſtrement.
Lettres-Patentes ſcéllées du grand Sceau—pour accorder titres ou autres graces, &c. à des Particuliers.
Lettres-de-Cachet—pour être envoyées à des Particuliers pour quelque ſujet.

Droits & Prérogatives des Rois de France ſur le Clergé du Royaume.

La Pragmatique-Sanction étoit une Loi eccléſiaſtique, qui rendoit les élections du Clergé de France libres, indépendantes du Pape, dévolues & appartenantes à l'ordinaire, c'eſt-à-dire à la juriſdiction des Evêques & autres Collateurs.

Le Concordat, établi entre François I. & le Pape Leon X. a aboli la Pragmatique-Sanction; par ce Concordat, le Roi a droit de nommer & préſenter aux Evêchés, Archevêchés & Abbayes, & le Pape met en poſſeſſion par des Bulles qu'il envoye au préſenté.

Le Pape a en France les annalles, qui ſont le revenu d'une année d'un Bénéfice avec Bulles, dont il a la jouiſſance.

La Régale eſt un droit du Roi de France ſur le temporel des Archevêchés & Evêchés, y joint celui de nom-

mer aux bénéfices qui en dépendent, le tout jusqu'à la prêtation du serment de fidélité de celui qui est nommé.

Les libertés de l'Eglise Gallicane peuvent se réduire à deux articles.

1°. Le Pape ne peut rien ordonner en général ni en particulier sur ce qui regarde les choses temporelles du royaume, & les Ecclésiastiques même ne doivent pas lui obéir à cet égard.

2°. Quoique le Pape soit reconnu pour chef de l'Eglise dans les choses spirituelles, cependant en France sa puissance est bornée par les Canons & Régles des Conciles reçues dans le royaume.

DU DROIT FRANÇOIS.

Les Coutumes, le Droit Justinien & les Edits ou Loix des Rois de France, le tout fondu ensemble, forment ce qu'on appelle le Droit François.

De la Noblesse & des Fiefs.

La Noblesse de race, est de possession immémoriale.

Les Rois seuls font les Nobles, & ont deux façons d'annoblir:

Ils accordent au mérite des lettres de Noblesse.

Ils vendent la Noblesse aux Roturiers, en la joignant à de certaines charges & fonctions.

Les principales Charges des Nobles. {
Les Secrétaires du Roi grand & petit Collége.
Les Officiers pour le service du Roi commensaux.
Les Echevins de Paris, &c.

A ces Charges, est joint, presque toujours, le droit de Committimus.

Deux sortes de Committimus, { au grand Sceau. au petit Sceau.

Le Committimus au grand Sceau, est le pouvoir d'évoquer les Causes dans tous les Parlemens du royaume, sans passer par les Jurisdictions ordinaires.

Le Committimus au petit Sceau ne peut évoquer qu'au Parlement de Paris.

La Noblesse des Secrétaires du Roi, est héréditaire au bout de vingt ans, ou s'ils meurent dans la Charge; mais celle des Officiers Commensaux cesse avec eux & leurs Veuves, &c.

La Noblesse se perd en France par le Commerce, excepté en Bretagne, où elle est dite dormir jusqu'à ce que quitant le Commerce, on reprenne la Noblesse.

Les Nobles peuvent posséder des Terres en roture, & même en faire valoir une certaine quantité sans payer la Taille.

Les Rois, chefs & conducteurs de la Nation Françoise, aidés de leurs Parens: Alliés, Favoris, principaux Sujets & de la Nation même, ayant étendu leurs Royaume, & ne pouvant régir seuls le détail de leurs Etats, ont été nécessités, après s'être reservé & à la Couronne un Domaine convenable, de partager le surplus entre les principaux de leurs Sujets, suivant qu'ils les avoient plus ou moins aidés dans leurs Conquêtes & Guerres. Ces partages de Terres ou concessions des Rois, ont été nommés Fiefs ou Terres nobles. Les Peuples conquis, qui faisoient valoir ces Terres en détail à leur profit, sont par conséquent devenus Sujets ou, autrement, Vassaux des Possesseurs de Fiefs, & n'ont resté dans leurs biens qu'en payant ausdits Possesseurs ou Seigneurs de Fiefs, les Droits auxquels ils les ont assujettis.

Les Rois, au moyen de ces concessions, s'étoient reservés le droit du service militaire qu'ils exigeoient dans les tems de guerre, des Seigneurs de fief suivis de leurs Vassaux, d'où est venu *le ban & arriere-ban*, c'est-à-dire, Citation & ordre à toute la Noblesse de se rassembler en corps d'armée, & d'amener avec eux leurs Vassaux capables de porter les armes.

Les Droits auxquels les Seigneurs ont assujettis, de par le Roi, leurs Vassaux, sont les suivans; Sçavoir:

Le Sens en deniers & sols.

Les Rentes en argent ou en grains.

Les Terrages ou Champarts.

Les Los & Ventes à toutes les mutations.

Les Corvées.

La Banalité de Pressoirs, Fours, Moulins, Taureaux, &c.
Leur ont été réservés,
Le Colombier à pied,
Le Droit de Chasse & de Péche.
Le Droit de Garenne.
Les Epaves ou Bêtes égarées.
Les Confiscations de Meubles.
Les Successions des Bâtards sans enfans.

Leur a pareillement été accordé les Droits honorifiques de leurs Paroisses; Sçavoir :
Le Droit de banc dans le Chœur.
La préséance { aux Processions après le Curé. / à l'Offrande & pour le baiser de la Paix.
La recommandation au Prône, après le Roi & les Princes.
La sépulture dans le Chœur.
Le Pain-beni, après le Curé & les Chantres.
L'Aspersion de l'Eau-benite par le Curé.
Le Litre ou Ceinture noire autour de l'Eglise, en dedans & en dehors, avec leurs Armes de distance en distance.

Le Cens que chaque Vassal doit à son Seigneur, & qui est le titre imprescriptible du Seigneur envers son Vassal, a été le plus communément imposé en sols & deniers par arpent de Terre; mais ces sols & deniers étoient alors des Monoyes d'or & d'argent : ces Monoyes se sont éteintes, & le nom de sols & deniers est resté à une monoye actuelle très-basse, ce qui a ruiné les tenans Cens en argent; mais ceux en grains, champarts, &c. n'ont rien perdu, puisqu'ils perçoivent en nature la même quantité de boisseaux de grain ou de gerbes, &c. que dans l'origine.

Les Los & Ventes sont des droits en argent différens, suivant les Coutumes, qui doivent se payer aux Seigneurs à chaque mutation.

Les Echanges de Terres doivent droits au Roi; les Seigneurs peuvent les racheter du Traitant.

Les Corvées, sont des obligations aux Vassaux de donner aux Seigneurs des journées de travail, sans en exiger autre payement que la nourriture.

La Banalité, est un droit au Seigneur d'obliger ses Vassaux

de ne moudre, cuire, faire leurs vins, &c. qu'aux Moulins, Fours, Pressoirs, &c. du Seigneur, en payant le droit.

Foy & Hommage, Aveu & Dénombrement.

Les premiers Nobles ou Possesseurs de grands Fiefs dont on vient de parler ci-dessus, en ont démembré des portions, soit au moyen de partages, ou par Ventes. Les Cadets qui ont partagé, ou les Etrangers qui ont acheté, ont pû vendre une portion de leurs sous-fiefs; ce qui a constitué plusieurs espéces de Fiefs, sçavoir:

Le grand ou principal Fief, ou de l'aîné.

Le Fief ou Domaine sur lequel est bâtie une Paroisse.

Le Fief simple.

L'arriere Fief.

Tous les Seigneurs, possesseurs des Fiefs, sous-Fiefs & arrieres-Fiefs, sont obligés de prêter foy & hommage au Possesseur du Fief principal, du petit au plus grand.

La foy & hommage est un acte de soumission en personne, par lequel, vis-à-vis de son Seigneur, on s'avoue son Sujet & Vassal, dont est dressé acte; maintenant on ne fait plus guéres de ces soumissions en présence, parce que les Seigneurs se contentent de l'acte qui contient leurs droits.

L'aveu & dénombrement, est une reconnoissance ou acte, par lequel l'Acquéreur donne au Seigneur l'état de la quantité des terres qui composent le Fief qu'il acquert, & pour lequel il a rendu foy & hommage, ce qui se fait d'obligation dans les 40 jours de ladite foy & hommage.

L'Acquéreur doit aussi payer à son Seigneur les Los & Ventes, suivant la Coutume du lieu.

Ce qu'on appelle Terre ou Seigneurie de franc-alleu, est celle qui ne releve d'aucun Seigneur, & n'est sujette à aucuns droits ni devoirs seigneuriaux; ce qui est très-rare, parce que le franc-alleu doit être prouvé & établi par un titre spécial.

Decret & Retrait.

Il est de la prudence de l'Acquéreur de faire un Décret en Justice; ce décret est une procédure, dont le but est

d'avertir les Créanciers du Vendeur, de recevoir sur le pied de l'acquisition, par les mains de l'Acquéreur, ce qui leur est dû ; sans cette précaution, si celui qui acquiert avoit payé son Vendeur, il n'en seroit pas moins obligé aux dettes des Créanciers.

Il doit encore prudemment ne faire aucune dépense sur le fonds acquis, qu'au bout de l'an & jour de la datte de son Contrat, attendu que dans cette espace de tems, tout parent du Vendeur peut se mettre à son lieu & place, en le remboursant s'il a payé, ne lui tenant point compte des améliorations, & exigeant dommages & intérêts des dégradations ; c'est ce qui s'appelle un Retrait.

Si il est Noble, il ne payera au Roi que le centiéme denier du prix de son acquisition, mais s'il est Roturier, il payera en outre au Roi le droit de franc-Fief.

Le Roturier jouira comme le Noble de tous les droits seigneuriaux & honorifiques attachés au Fief, mais il payera la Taille dont le Noble est exempt en tout pays dans le royaume.

Quelques Principes généraux.

Il y a des proscriptions depuis 5 ans jusqu'à 40 ans.

Tout Moine ou Religieux qui a fait ses vœnx authentiques, & qui n'a pas protesté contre dans les 5 ans, est censé mort civilement.

Toutes personnes sont libres en France.

Le banissement à perpétuité est une mort civile.

Les Bâtards ne sont d'aucune famille & sans parens, ils ne succedent point, quoique légitimés, on leur accorde seulement des pensions alimentaires.

Les Adultérins & Incestueux ne peuvent être légitimés par un mariage subséquent.

Les Etrangers naturalisés par le Roi, sont comme les Regnicoles, pourvû que leurs descendans restent Sujets du Roi.

Les Aubains ou Etrangers non-naturalisés, peuvent de leur vivant jouir des droits des Regnicoles, se marier, acquérir, &c. Mais leurs successions appartiennent au Roi seul.

Le domicile eſt la demeure habituelle ; cependant on en peut choiſir un autre où les actes ſe feront, quoiqu'on n'y habite pas.

Les Meubles ſont ce qui ſe peut tranſporter.

Les Immeubles ſont ce qui eſt à demeure, comme les Terres, rentes, fonds de biens, maiſons, &c.

Les Acquets ſont à l'égard de l'Acquéreur les biens-fonds qu'il a acquis, qui deviennent après lui, des propres.

L'Uſufruit eſt la jouiſſance d'un bien qui n'appartient pas à celui qui en perçoit les fruits & les émolumens.

Les Donations en Juſtice ſont autoriſées.

Les Baux ordinaires des Maiſons, Fermes, &c. ne ſçauroient paſſer le terme de 9 ans.

Les Baux emphytéotiques ſe font depuis 10 ans juſqu'à 99 ans.

La Puiſſance paternelle dure juſqu'à l'émancipation.

La Garde noble des peres ou des ayeuls eſt le pouvoir de gérer les revenus de leurs enfans mineurs, ſans être obligés à en rendre compte.

La Garde bourgeoiſe appartient aux ſeuls Bourgeois de Paris, peres & meres, elle finit à 14 ans pour les mâles, & à 12 ans pour les filles.

Les Tuteurs ne viennent aux Mineurs qu'après la mort de pere ou de mere. On nomme aux perſonnes de condition un Tuteur honoraire & un Tuteur onéraire. On établit aux Princes & aux Grands un Conſeil de tutelle.

Les Curateurs ſe donnent aux Mineurs hors de tutelle, aux Majeurs en démence, & aux ſucceſſions vacantes.

La majorité des garçons eſt fixée à 25 ans. } Il y a des Coutumes qui
La majorité des filles eſt fixée à 25 ans. } la donnent plutôt.

Contrainte par Corps.

Pour les deniers royaux.

Pour les dépôts publics.

Pour le Stellionat.

Pour Lettres de change, Billets de change & Billets d'honneur.

Le Demandeur qui a fait mettre le Débiteur en priſon

doit payer deux mois d'avance à 5 sols par jour, & continuer; si ledit payement cesse pendant un mois, le Prisonier peut demander sa liberté.

Les Empêchemens diriments qui rendent les Mariages nuls.

Ils sont au nombre de 14. Les voici;

L'Erreur.
La Condition.
La différence de Religion.
L'Alliance.
La Parenté.
Le Lien du Mariage.
L'Honnêteté publique.
La Clandestinité.
Les Vœux de chasteté solemnels.
Les Ordres sacrés.
La Violence.
Le Rapt.
Le Crime.
L'Impuissance.

L'Erreur—est un Empêchement diriment, quand on a épousé une autre personne que celle avec qui on comptoit se marier, mais nullement si on s'est trompé sur les qualités, sur la fortune, &c.

La Condition.—Le Mariage est nul, quand on a épousé un Esclave que l'on croyoit libre; on peut se démarier.

La différence de Religion—elle rend le Mariage nul, lorsqu'un Chrétien épouse un Infidéle non-baptisé.

L'Alliance—on en distingue de trois sortes:

Par le Mariage; tous les parens des conjoints sont censés leurs alliés; ainsi le Veuf n'en peut épouser aucun, qu'au quatriéme degré.

Par Adultere ou Fornication consommés; tous les parens sont dans le même cas ci-dessus, & le Mariage suit la même régle.

Par Alliance spirituelle; les Parains & Maraines ne peuvent épouser ni les enfans qu'ils ont tenu au Baptême, ou à la Confirmation, ni leurs pere & mere.

La Parenté.—Le Mariage est nul jusqu'au quatriéme degré inclusivement sans dispense; mais on peut en obtenir par l'Evêque au quatriéme degré, par le Pape au troisiéme, il la donne rarement pour le second degré. (Voyez le dessein des degrés de parenté ci-après.)

Le lien du Mariage — Le mari & la femme ne peuvent ſe remarier pendant l'abſcence de l'un ou de l'autre, quelque longue qu'elle ſoit, à moins de preuves certaines de mort.

L'Honêteté publique — Quand on rompt les Fiançailles, on ne peut enſuite épouſer pere, mere, frere, ni ſœur.

La Clandeſtinité — un Mariage fait ſans les formes de l'Egliſe, où il faut la préſence du Curé & 4 témoins.

Les Vœux ſolemnels—de Chaſteté ou de Religion rendent le Mariage nul.

Les Ordres—depuis Soûdiacre juſquà Prêtre, le Mariage eſt nul.

La Violence — le Mariage eſt nul, ſi le conſentement a été forcé & extorqué.

Le Rapt ou Enlevement—contre la volonté de la perſonne enlevée, ou contre celle de ſes peres & meres, Tuteurs ou Curateurs.

Le Crime—c'eſt l'homicide, pour épouſer enſuite, ſoit vivant en adultere ou non, le Mariage eſt nul.

L'Impuiſſance—ſi elle ſubſiſtoit avant le Mariage, le rend nul, mais non, ſi elle eſt arrivée depuis.

Cas où les Peres & Meres peuvent deshériter leurs Enfans.

Lorſque les Enfans ont batu Pere ou Mere, ou leur ont dit des injures atroces.

S'ils les ont accuſés de quelque crime.

S'ils ont attenté à leur vie.

S'ils ont eu commerce avec la femme ou la Concubine de leur pere.

S'ils ont laiſſé empriſoner leur pere, faute de le vouloir cautionner.

S'ils ont porté quelque grand préjudice à leurs pere ou mere.

Si par voies de fait, ils ont empêché leur pere de teſter.

S'ils ſe ſont fait Comédiens.

Si une fille a préféré un commerce ſcandaleux à un bon Mariage propoſé par ſon pere ou par ſa mere.

S'ils se marient, les fils passé 30 ans, & les filles 25 ans, sans avoir fait leurs sommations respectueuses à leurs pere & mere.

Si les enfans d'un pere Catholique se sont fait Hérétiques.

DES DEGRÉS DE PARENTÉ

Suivant le Droit Canon & le Droit Civil. Pl. I.

Les degrés de parenté sont placés & cottés dans l'Estampe suivante, tant en montant qu'en descendant, selon le Droit Canon ou de l'Eglise, & selon le Droit Civil.

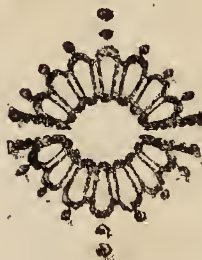
Pour les Mariages, on compte les degrés de parenté suivant le Droit Canon.

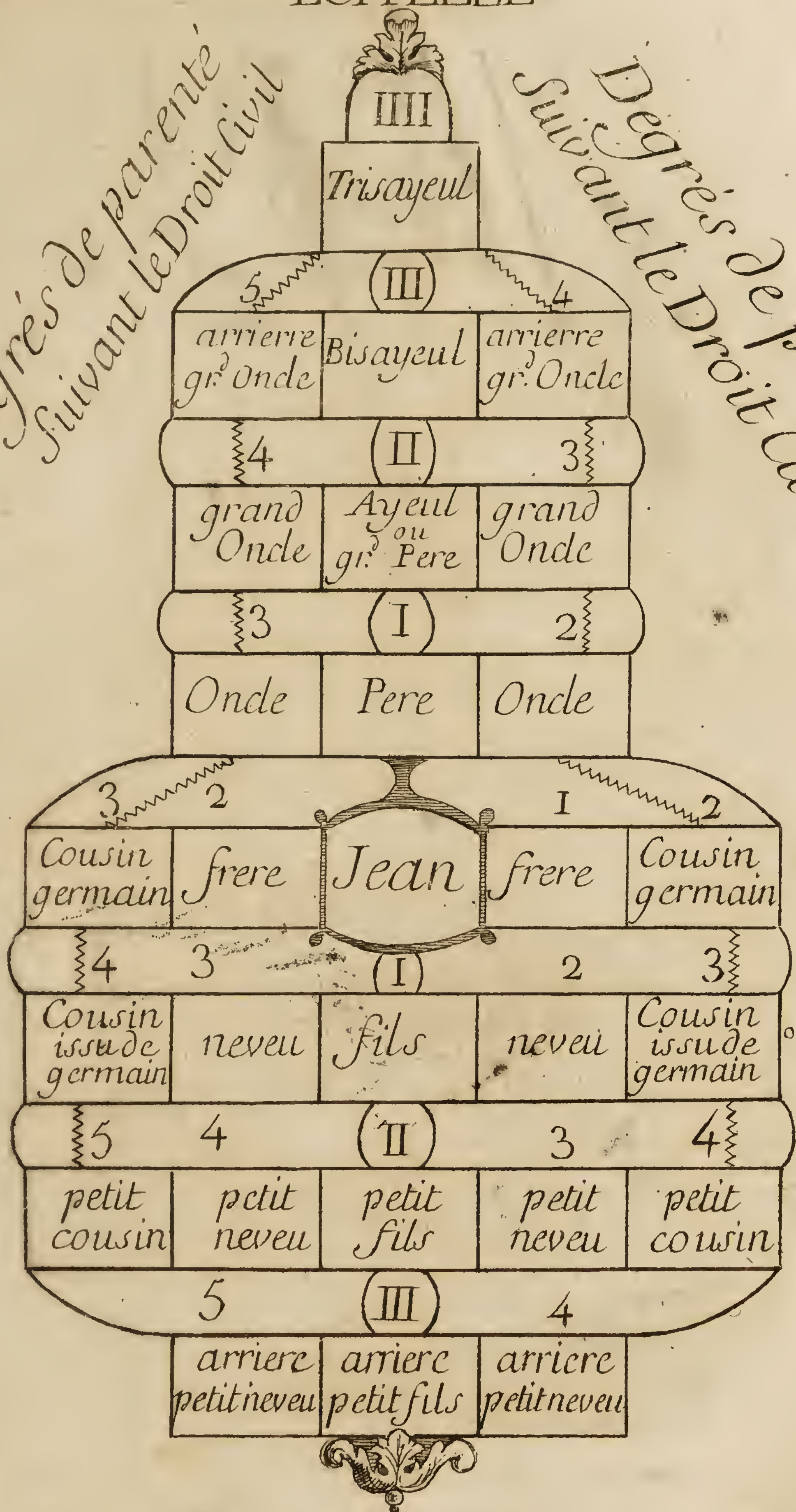
Pour les Successions, on compte les degrés de parenté suivant le droit Civil.

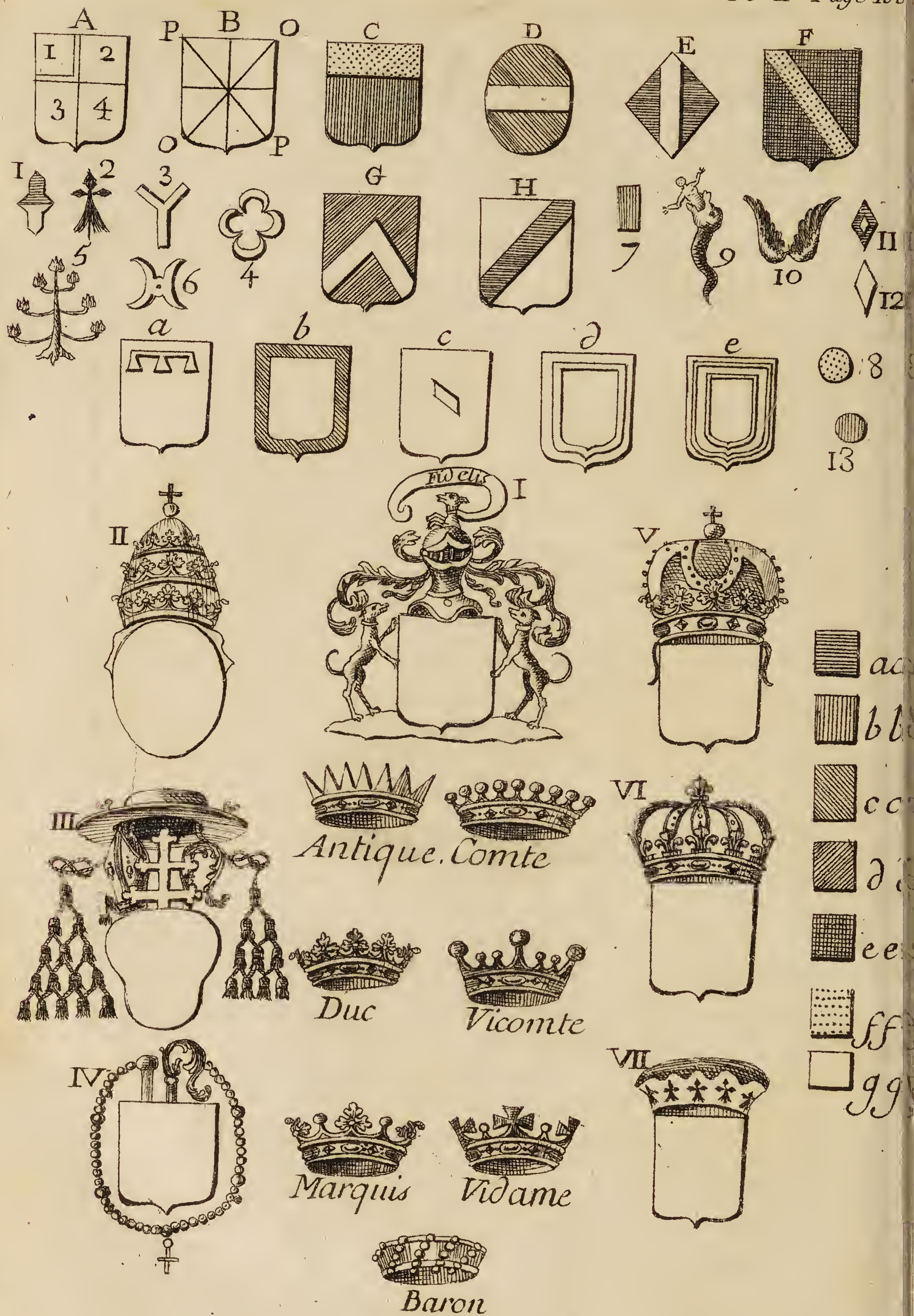
La ligne directe est la même dans les deux Droits, Canon & Civil; ainsi la ligne directe de Jean, qui est marquée, en montant & en descendant, en chiffres Romains, est toujours la même.

Quant aux Collatéraux, le frere de Jean est (*Droit Canon*) au premier degré, & (*Droit Civil*) au deuxiéme degré. Tous les degrés collatéraux relatifs à Jean, sont marqués sur l'échelle en chiffres ordinaires; ainsi le Cousin issu de germain & le Grand-Oncle, sont au troisiéme degré de Jean, Droit Canon, & au quatriéme, Droit Civil, &c.

Voyez ce qui est dit dans les empêchemens dirimens ci-dessus, relatifs aux degrés de parenté du Droit Canon.




ECHELLE
Degrés de parenté Suivant le Droit Civil
Degrés de parenté Suivant le Droit Canon
IIII
Trisayeul
III
5
4
arriere gr.d Oncle
Bisayeul
arrierre gr.d Oncle
II
4
3
grand Oncle
Ayeul ou gr.d Pere
grand Oncle
I
3
2
Oncle
Pere
Oncle
3
2
1
2
Cousin germain
frere
Jean
frere
Cousin germain
4
3
I
2
3
Cousin issu de germain
neveu
fils
neveu
Cousin issu de germain
Jean oncle a la mode de Bretagne ou
5
4
II
3
4
petit cousin
petit neveu
petit fils
petit neveu
petit cousin
5
III
4
arriere petit neveu
arriere petit fils
arriere petit neveu


A
B
C
D
E
F
G
H
a
b
c
d
e
Fidelis
I
II
III
IV
V
VI
VII
Antique. Comte
Duc
Vicomte
Marquis
Vidame
Baron

DU BLASON,
DES LIVRÉES
ET ARBRE GÉNÉALOGIQUE.

LE Blaſon tire ſon origine de l'Art Militaire ; les Nobles Guerriers ornoient le deſſus de leurs Ecus (eſpéce de Bouclier) de certaines Figures allégoriques que chacun adoptoit à ſa fantaiſie, & que leurs poſtérités ont conſervées. Ces Nobles prenoient les titres de Chevaliers & d'Ecuyers. Les noms qu'on a donné aux différens arrangemens de ces Figures & à leurs couleurs, ont fait une Science qu'on a nommée le Blaſon & auſſi l'art héraldique, qui veut dire l'Art de connoître les familles des Héros.

La ſurface qui reçoit les Armoiries peintes ou gravées, qu'on nomme l'Ecuſſon, a varié pour ſes contours; enfin ceux qui ſubſiſtent & qui ont été préférés, ſont le quarré contourné en pointe en bas, l'oval, & le lozange pour les Filles.

DES COULEURS OU EMAUX.

Pl. II.

On n'employe que cinq couleurs, qu'on déſigne dans le ſimple deſſein par des lignes droites & penchées différemment ou croiſées, & deux métaux dont l'un ſe marque avec des points, & l'autre reſte en blanc.

SÇAVOIR:

aa. Le bleu ou azur.
bb. Le rouge ou geule.
cc. Le verd ou ſinople.
dd. Le pourpre.
ee. Le noir ou ſable.
ff. L'or.
gg. L'argent, tout blanc.

On ne met jamais métail ſur métail, ni couleur ſur couleur.

Le Champ eſt la couleur ou le métail qui fait le fond, on le ſouſentend en blaſonant; ainſi au lieu de dire

Champ d'azur ou d'argent, &c. on dit d'argent d'azur, de gueule au chef d'or, &c.

Lorſque l'Ecuſſon eſt coupé par deux lignes qui ſe croiſent quarément dans le milieu, les quatre parties que cela forme ſe nomment des quartiers. On dit que l'Ecuſſon eſt écartelé, & on nomme chaque partie un quartier qu'on compte 1. 2. 3. 4. du ſens de la Figure A

On appelle canton un quarré qui ſera enfermé dans un des quartiers, & franc canton s'il eſt dans le quartier marqué 1.

On écartelle auſſi en ſautoir en tirant les deux lignes ooøø fig. B on peut dire auſſi tranché oo taillé øø.

Si, outre ces deux lignes, on en tire une par le milieu de haut en bas qui coupe en deux l'Ecuſſon, on dit qu'il eſt party; ſi on en tire une qui le traverſe par le milieu, on dit qu'il eſt coupé; ainſi quand tout eſt raſſemblé, on dit parti, coupé, tranché, taillé.

PIECES DE L'ECU.

C Chef—ajouté, couvert, danché, paillé, &c.
D Face—danchée, maſſonée, breteſſée, échancrée, &c.
E Pal—crenelé, aiguiſé, Pals alaizés, chevronnés, &c.
F Bande—on multiplie les Bandes depuis 1. juſqu'à 7.
G Chevron—coupé, renverſé, tourné, briſé, hériſé, &c.
H Barre ou Contrebande—elle eſt deſtinée aux Bâtards.

BRISURES DES CADETS.

Pour diſtinguer les branches cadettes des aînées, on ſe ſert des marques ſuivantes qu'on nomme Briſures.

a Le Lambel, il ſe met en chef, on diroit à préſent le Lambeau.
b La Bordure.
c Le Bâton, il ſe met au milieu.
d L'Orle.
e Le Trêcheur ou Eſſonier.

Noms & Formes particulieres dans les Ecussons.

1 Le Vair, petit animal qui a le ventre blanc & le dos gris, sa peau.
2 L'Hermine, pointe de sa queue qui est noire.
3 Pairle, figure en Y grec.
4 Lunels, quatre Croissans, les pointes en dedans.
5 Crequier. espéce de Cerisier sauvage.
6 Anilles, ressemblans aux fers de Moulin.
7 Billette, morceau d'étoffe.
8 Bezans, espéce de monnoye toujours de métail.
9 Bisse, serpent, Guivre quand il avale un enfant.
10 Vol, deux aîles étendues.
11 Macles, comme qui diroit mailles de cotte d'arme.
12 Fusées.
13 Tourteaux.

On employe encore dans les Armoiries les croix, les astres, les élémens, les fleurs, les fruits, les animaux; on a terminé, tronqué, coupé renversé, mêlé toutes ces figures suivant les idées de chacun, quelques bizares qu'elles ayent été; on a désigné chaque variété, position & attitude par des noms qui s'entendoient dans le tems, mais qui ont vieilli pour la plûpart de maniere que leurs significations ne se retrouvent plus que dans les Livres de Blason & dans les Dictionnaires.

Noms pour les Figures.

La Croix—patée, pommetée, coupée, engrêlée, &c.
Le Soleil est à 12 rayons alternatifs, droits & ondés.
Le Croissant—montant, renversé, tourné, contourné, tourné en bande.
L'Etoile.
La Cométe caudée, chevelée.
Les Fruits.
Les Plantes.
Les Fleurs.
Les Pierreries. } au naturel, tiges en haut, versées, &c.

Les Fleurs-de-lys.
Les Coquilles—oreillées.
Les Ondes—en face.
Les Flammes—en pal.
Les Poissons—adossés, montans, pâmés, oreillés, barbetés.
Les Oiseaux—bequés, membrés.
Les Aigles & les Alerions (petits Aigles sans bec ni jambes) éployés, lampassés ou langués, diadémés, couronnés.
Les Merlettes—petits oiseaux sans bec ni jambes.
Les Lions—passans, issans, naissans, rampans.
Les Léopards—passans.
Les Cerfs—passans, sommés, armés, chevillés.
Les Licornes.
Les Ours—lampassés, miraillés.
Les Loups—onglés, dentés, langués.
Les Chevaux—passans, gais, forcenés, cabrés, effayés.
Les Bœufs ou Vaches—clarinés, colés.
Les Chiens—rampans, courans, colletés, accolés, bouclés, abboyans.
Les Dragons—volans, couronnés, langués, armés.
Les Châteaux.
Les Cloches.
Les Colomnes.
Les Epées.
Les Grains de Chapelet, &c. &c.

Ornemens extérieurs de l'Ecu.

Les nobles & preux Chevaliers couronnoient & entouroient l'extérieur de l'Ecu de leurs armoiries avec partie des armes deffensives qu'ils portoient au combat, ils en faisoient aussi soutenir les côtés par l'animal qu'ils avoient choisi de préférence, & qui servoit aussi à tenir la devise du Chevalier, exemple fig. I.

Le casque grillé & heaume surmonté de son bourlet & cimier, duquel sort le devant du corps d'un Levrier, au collier duquel est attachée la banderolle qui contient la devise *Fidelis*.

Les ornemens qui partent de chaque côté du casque & heaume, se nomment feuillards ou lambrequins.

Les deux Levriers qui semblent soutenir l'écu, sont les supports ou tenans.

Tous ces accompagnemens extérieurs étoient les marques du simple Gentilhomme qui n'avoit d'autre titre joint à sa Noblesse; mais on a mieux aimé par la suite se décorer de l'apparence d'un titre, en usurpant les couronnes de Marquis, de Comtes, &c. lesquelles enfin ont pris la place des marques honorables de la vraie Noblesse, qui en effet sont devenues très-rares en fait d'armoiries.

Les Couronnes, Chapeaux & autres accompagnemens.

Fig. II. La couronne du Pape., elle a trois couronnes à fleurons au dessus l'une de l'autre, le tout surmonté d'un globe croiseté.

Fig. III. Dans cette seule figure sont les marpues de la dignité des Cardinaux, des Archevêques, des Evêques & des Abbés mitrés.

Le Cardinal n'a que le Chapeau rouge tout seul orné de cordons terminés par quinze houppes de chaque côté.

L'Archevêque a le Chapeau verd, dix houppes de chaque côté, & la Croix d'Archevêque entre le Chapeau & l'Ecu.

L'Evêque a le Chapeau verd, six houppes de chaque côté, la Mitre & la Crosse entre le Chapeau & l'Ecu.

L'Abbé mitré n'a point de Chapeau, il a seulement la Mitre & le bout de la Crosse sur le timbre de l'Ecu.

Fig. IIII. Cette figure contient les marques de l'Abbesse, du Prieur & de la Prieure.

L'Abbesse a le sommet de la Crosse sur le sommet de l'Ecu.

Le Prieur a le Bourdon.

La Prieure, outre le bout du Bourdon, entoure l'Ecu d'un Chapelet.

Fig. V. La Couronne de l'Empereur d'Allemagne, est fermée & à fleurons, surmontée d'un globe croiseté.

Fig. VI. Les Couronnes des Rois Chrétiens, sont à fleurons, fermées & surmontées d'un globe croiseté, excepté celle du Roi de France, qui est à Fleurs de lys, surmontée d'une Fleur de lys pleine.

Fig. VII Le Bonnet d'Electeur est fourré d'hermine.

La Couronne antique est rarement employée pour couronner l'Ecu, il s'en trouve dans les Armoiries.

La Couronne du Duc est à fleurons.

La Couronne du Marquis est à fleurons & perles successivement.

La Couronne du Comte est à toutes perles.

La Couronne du Vicomte est à grosses & petites perles successivement.

La Couronne de Vidame est à Croix patées & perles successivement.

La Couronne du Baron est un bandeau biaisé d'un rang de perles

Les Veuves mettent autour de l'Ecusson une corde enlacée en deux ou quatre endroits, ce qu'on appelle une Cordeliere.

Des Armes parlantes.

Les Armes qu'on appelle parlantes, dont on trouve nombre dans la Noblesse ancienne, sont celles dont la dénomination ressemble ou approche beaucoup du nom de celui qui les porte; par exemple les Armes de la Maison de Mally, sont des Maillets; celles de la Maison de la Tour d'Auvergne, sont une Tour, &c.

Nota. Les Royaumes, les Souverainetés, les Républiques, les Provinces, les Universités, Villes, Chapirres, &c. ont chacun leurs Armes. Les Particuliers prennent aussi des Armes, soit celles de leurs ancêtres, ou celles qu'ils choisissent. Les Armes se mettent sur les Cachets, à la Vaisselle, aux Equipages.

DES LIVRÉES.

Les Livrées, dans le tems de l'ancienne Chevalerie, étoient la couleur dont le preux & courtois Chevalier bordoit & décoroit ſon armure & qu'il faiſoit porter aux gens de ſa ſuite, ſurtout dans les Tournois & combats à la barriere. Cette couleur étoit ſouvent du choix ou en l'honneur d'une belle & vertueuſe Dame dont le Chevalier étoit épris, & pour laquelle il combattoit. Ces Livrées ont par la ſuite reſté aux Domeſtiques & aux Equipages, accompagnées de galons de diverſes couleurs, en mémoire des ornemens qui accompagnoient les couleurs & armures des Chevaliers.

DES TITRES DE NOBLESSE

Et de l'Arbre Généalogique.

La Nobleſſe de race ſe prouve par les titres d'Ecuyer ou de Chevalier, & les piéces qui en fourniſſent les preuves, ſont des Actes de notoriété, comme Contrats de Mariage, Teſtamens, Actes de tutelle, partages, Tranſactions, où le titre d'Ecuyer ou de Chevalier eſt employé & énoncé.

Celui qui veut faire preuve de ſa Nobleſſe, en France, n'a autre choſe à prouver ſi-non que pendant quatre quartiers ou cent ans, ce qui eſt la même choſe, ſes ayeux & lui ont toujours porté le titre d'Ecuyer, & n'ont jamais exercé dans cet intervalle aucun métier qui déroge à la Nobleſſe.

Il ſe trouve des Chapitres & des Ordres où on exige que les ayeux mâles & femelles ayent été Nobles, ce qui s'appelle la Nobleſſe de peres & de meres; d'autres veulent la preuve de ſeize degrés ou quartiers, ce qui fait quatre cens ans.

ARBRE GÉNÉALOGIQUE.

On a quelquefois beſoin, ſoit pour prouver ſon état, ſon rang dans les ſucceſſions, ou pour exhiber ſa Nobleſſe,

de faire son Arbre généalogique : On nomme ainsi cêt espéce de tableau qu'on forme quelquefois en arbre, pour faire allusion aux branches des familles que l'on compare alors aux branches d'un arbre, sur lesquelles, en guise de fruits, on encadre les noms de ses ancêtres, tant en droite ligne qu'en collatérale, suivant leurs alliances & le degré de parenté. L'Arbre généalogique exprimé Pl. III. instruira pleinement.

Explication de l'Arbre Généalogique Pl. III.

Louis de Beffroy veut montrer qu'il est allié par les femmes à la Maison de Montmorancy.

Suivez de bas en haut les branches noires de son Arbre; on les a noirci exprès pour l'intelligence, vous verrez que

Louis de Beffroy a épousé Elisabeth le Furnier (*chaque mari & femme sont joints par une barre.*)

Fille de Jean le Furnier, Baron de Neuville, qui étoit

Fils de Jean le Furnier, passé en Angleterre, qui étoit

Fils d'Isaac le Furnier, qui étoit

Fils d'Hugues le Furnier.

Isaac le Furnier épousa Madelaine de Montmorancy.

Hugues le Furnier, son pere, avoit épousé Marie le Prevost, seconde femme de Benjamin 1er de Montmorancy, qui étoit fils de Jean de Montmorancy.

D'autre part Daniel de Montmorancy, qui étoit

Fils de Benjamin 1er, & frere de Madelaine de Montmorancy,

Femme d'Isaac le Furnier

épousa Marthe le Furnier, sœur d'Isaac le Furnier.

Donc Louis de Beffroy est entré par sa femme dans la Maison de le Furnier, laquelle est alliée par les femmes à la Maison de Montmorancy.



TITRES

Arbre Genealogique.

Jean de Montmorency — Bernarde Gaillard

Josias de Montmorency

Hugues le Furnier — Marie le Prevot 2e. femme — Benjamin Ier. de Montmorency — Claude daucroult Ire. femme

François de Montmorency mort en bas age — N. N. mortes sans posterité

Isaac le Furnier — Madelaine de Montmorency

Marthe le Furnier — Daniel de Montmorency

Marie de Montmorency mariee a Charles du Bois de Belhotel

Jean le Furnier Ier. passé en Angleterre — Catherine Marie du Hamel Veuve de M. d'Aussy.

Judich le Furnier

Benjamin 2. de Montmorency comte de Bours — Madelaine de Laval

François du Bois de Belhotel

Jean le Furnier 2. Baron de Neuville — Marie Elizabet Hervy

Angelique le Furnier — N... de Fontaine de Caux

Guillaume Nicolas du Bois de Belhotel

Marie Elizabeth le Furnier — Louis de Beffroy

Marie Therese Alexis le Furnier — Louis Alexandre de Pousors

Louis Alexis le Furnier Baron d'Ecancourt — N...... de Grayfeuille

Charlotte de Fontaine de Caux — N... de Bagny de Cornehotte

TITRES ET ARMES DES PUISSANCES SOUVERAINES.

EUROPE.

LE PAPE prend le titre d'Evêque, Serviteur des Serviteurs de Dieu.

On lui donne le titre de Souverain Pontife & celui de Sainteté.

En parlant de lui on dit Notre Saint Pere le Pape, en lui parlant on dit Très-Saint Pere.

Les Armes des Papes sont leurs Armes propres, couronnées de la Tiarre papale, & derriere l'Ecusson deux clefs en sautoir, dont les extrêmités paroissent en haut & en bas.

L'EMPEREUR D'ALLEMAGNE prend le titre de Par la Grace de Dieu, Empereur des Romains, César, toujours Auguste & sacrée Majesté.

On lui donne le titre de Majesté Impériale.

En parlant de lui, on dit l'Empereur.

En lui parlant, on dit Sire.

Les Armes de l'Empire sont d'or à l'Aigle impérial de sable, éployé & couronné.

Electeurs.

Les Electeurs de l'Empire, sont actuellement 9. sçavoir 6. Laïques & 3. Ecclésiastiques. C'est eux qui élisent l'Empereur, plusieurs sont Rois.

Les six Electeurs Laïques.

L'Electeur de Saxe—Roi de Pologne.
L'Electeur Marquis de Brandebourg—Roi de Prusse.
L'Electeur d'Hanovre—Roi d'Angleterre.
L'Electeur de Bohême—Royaume.
L'Electeur de Baviere.
L'Electeur Palatin.

Les trois Electeurs Eccléfiaftiques.

L'Electeur de Treves } Archevêques.
L'Electeur de Cologne }
L'Electeur de Mayence.

Les Electeurs Rois prennent le titre de leurs Royaumes.

Les Electeurs Laïques fans Royaume, prennent le titre d'Electeur, & couronnent leurs Armes du Bonnet électoral. *Voyez le Blafon.*

Les Electeurs Archevêques prennent le titre d'Electeur & le timbre des Archevêques.

Nota. En parlant aux Rois de l'Europe, ainfi qu'à l'Empereur, on dit Sire, ou le mot de chaque langue équivalent, car Sire veut dire Seigneur.

Nous appellons le Palais où les Rois Européens réfident la Cour; nous nommons auffi le Louvre la réfidence du Roi de France.

Les Rois.

Le Roi de France prend le titre de Par la Grace de Dieu, Roi de France & de Navarre.

Il y a des cas où il y joint ceux de Dauphin de Viennois, Comte de Valentinois & Diois, Comte de Provence, de Forcalquier & Terres adjacentes, Sire de Mouzon, &c.

On lui donne le titre de Majefté très-Chrétienne.

Le Pape lui donne celui de Fils aîné de l'Eglife.

En parlant de lui, on dit Sa Majefté.

En lui parlant, on dit Sire.

Les Armes de France font d'azur, à trois Fleurs de lys d'or, deux & une; la Couronne fermée de diadêmes, rinchaffée de fleurs de lys, émaillée de pierreries, furmontée d'une fleur de lys redoublée, deux Anges pour fupports.

La devife des Rois de France nommés Charles, depuis Charles V. jufqu'à Charles XII. étoit un K.

L'emblême & la devife de Louis XII. étoit un Porc-Epic, au deffus duquel étoit écrit *Cominus & eminus*, qui veut dire: j'atteins de près & de loin.

L'embleme & la devife de François I. étoit une Salamande au milieu du feu, au deffus de laquelle étoit écrit *Nutrifco & extinguo*, qui veut dire; Je nourris le feu & je l'éteins.

L'emblême & la devise de Louis XIV. étoit un Soleil, au-dessus duquel étoit écrit *Nec pluribus impar*, qui veut dire : Je suis unique, je n'ai pas mon pareil.

Le Roi d'Espagne prend le titre de Par la Grace de Dieu, Roi des Espagnes & des Indes, de Castille & autres Provinces, dont la plûpart ont été de petits Royaumes.

On lui donne le titre de Majesté Catholique.

Les Armes d'Espagne sont écartelés d'argent & de gueule chargés de deux Châteaux d'argent 1. & 4. & de deux Lions de gueule 2. & 3. la Couronne fermée de diadêmes, cerclée de hauts fleurons, surmontée d'un globe croiseté.

Le Roi de Portugal prend le titre de Par la Grace de Dieu, Roi de Portugal & des Indes.

On lui donne le titre de Majesté très-Fidéle.

Les Armes de Portugal sont d'argent, à cinq Ecussons disposés en croix, chargés chacun de six besans, pour représenter les 30. deniers avec lesquels N. S. fut vendu, la bordure de gueule chargée de 7. Tours d'argent.

Le Roi d'Angleterre prend le titre de Par la Grace de Dieu, Roi de la Grande-Bretagne ou d'Angleterre, d'Ecosse & d'Irlande.

On lui donne le titre de Majesté Britannique.

Les Armes d'Angleterre sont de gueule à trois Léopards d'or, posés l'un sur l'autre, armés & lampassés de gueule, la Couronne fermée, cerclée de fleurs de lys & de croix patées alternativement, sommée ou surmontée d'une croix patée.

Le Roi de Dannemarc prend le titre de Roi de Dannemarc, de Norwége, des Gots & des Vandales.

On lui donne celui de Majesté Danoise.

Les Armes de Dannemarc sont d'or, semés de gueule à 3. Lions léopardés passans l'un sur l'autre, de Sinople couronnés d'or.

Le Roi de Suéde prend le titre de Roi de Suéde & de Norwége, des Gots & des Vandales.

On lui donne le titre de Majesté Suédoise.

Les Armes de Suéde sont d'azur à 3. Couronnes d'or.

Le Czar de Moscovie prend le titre d'Empereur de Moscovie, Grand-Duc, Grand-Seigneur, Czar, Conservateur de toutes les Russies, Prince de Valdimir & autres Provinces.

Les Armes de Moscovie sont de gueule à un Chevalier d'argent, armé d'une lance en arrêt, qui terrasse un Dragon d'argent.

On lui donne le titre de Majesté Czarienne.

Le Roi de Pologne prend le titre de Par la Grace de Dieu Roi de Pologne.

Les Armes de Pologne sont de gueule à un Aigle d'argent, Couronné & membré d'or.

Le Roi de Prusse, Electeur, Marquis de Brandebourg, il prend le titre de Roi.

On lui donne le titre de Majesté Prussienne.

Le Roi de Sardaigne (Isle de la Méditérannée) Duc de Savoye, il prend le titre de Roi.

Le Roi de Naples en Italie et de Sicile (Isle de la Méditérannée.) Il prend le titre de Roi.

Les Républiques.

La Hollande ou les 7. Provinces-Unies, chef le Stathouder.

Le Senat ou les Etats Généraux prennent le titre de leurs Hautes Puissances.

Les Armes de la République sont d'or, à un Lion de gueule.

La Suisse ou les 13 Cantons sont 13. petites Républiques dont les Senats prennent le titre de Magnifiques Seigneurs.

Les 3. Ligues Grises, ou les Grisons, République alliée aux Suisses, Chef, un Conseil de 45. Conseillers.

La République de Valais, alliée aux Suisses, Chef, un Capitaine Général.

La République de Genéve, Chefs 16 Syndics.

La République ou Etat de Venise, Chef, le Doge.

On lui donne le titre de Serénité.

Les Armes de la République sont d'azur à un Lion aîl

d'argent, couronné d'une Auréole tenant un Livre d'argent, ouvert.

La République de Gênes, Chef le Doge.

Les Armes de la République sont d'argent, à une Croix de gueule.

La République de Raguse, Chef le Doge.

La République de Lucques, Chef le Gonfalonier.

La République de Saint Marin, Chefs deux Capitaines.

L'EMPEREUR DE TURQUIE prend des titres à sa volonté, les plus magnifiques & fastueux qu'il puisse imaginer, comme Grand-Seigneur, Légitime distributeur des Couronnes de l'Univers, Maître de mille Peuples, Nations & Générations qui reposent à l'ombre & sous le bois de notre lance, Propriétaire des célestes Cités de la Méque & de Médine, Empereur de Constantinople & de Trebisonde, Roi de Hongrie en Europe, de Memphis en Afrique, de Bagdad en Asie, Roi de la Mer Méditerranée, des Mers Blanche, Noire, Rouge, Hellespontique, Méotique & Archipélagique, Grand Amiral de l'Océan, Commandant de la Porte de Fer, Souverain du cœur de la Terre, unique Favori de Dieu, son divin Porte-Enseigne en terre, &c. &c.

On lui donne le titre de Hautesse.

En parlant de lui, on dit, le Sultan, le Grand-Seigneur, le Grand-Turc.

Les Armes sont de sinople, à un Croissant d'argent, timbré d'un Turban.

Le Palais où réside le Grand-Turc se nomme la Porte.

ASIE.

Les Souverains d'Asie prennent tous les titres les plus fastueux, dans le goût du Turc ci-dessus.

Le Roi de Perse prend le titre de Sophy.

L'Empereur du Mogol a le titre de Grand-Mogol.

L'Empereur du Japon est nommé le Cubo.

L'Empereur de la Chine n'a point d'autre titre que nous

connoissions, les Grands Seigneurs de la Chine ont le titre de Mandarins.

Le Roi d'Arracan prend le titre de Roi de l'Eléphant-Blanc.

Le Roi de Calicut prend le titre de Samorin, qui répond au titre d'Empereur.

L'Empereur de l'intérieur de l'Isle de Java, se nomme le Mataran.

AFRIQUE.

Le Chef du Royaume de Tripoly a le titre de Bey.

Le Chef du Royaume de Tunis a le titre de Bey.

Le Chef du Royaume d'Alger a le titre de Dey.

L'Empereur d'Abissine a le titre de Grand-Negus.

Le Roi d'Ansico prend le titre du Grand-Macoco.

AMÉRIQUE.

L'Amérique est presque toute sous la domination des Puissances de l'Europe. Il n'y a plus de Royaumes ni d'Empires; (*Voyez la Géographie.*) Les Sauvages ou Naturels du pays ont des Chefs qu'on nomme Caciques.

TITRES DONNÉS AUX PRINCES ET GRANDS DES ETATS DE L'EUROPE,

Soit en parlant ou en écrivant.

ÉTAT ECCLÉSIASTIQUE.

Aux Cardinaux Princes } Eminence Altesse Eminentissime Monseigneur.
Au Grand Maître de Malthe }

Aux simples Cardinaux — Eminence Monseigneur.

ALLEMAGNE.

Aux Electeurs — Altesse Electorale Monseigneur.

A tous les Enfans de l'Empereur — Archiducs, Archiduchesses.

A tous les Princes de l'Empire Souverains — Altesse Sérénissime.

Aux autres non Souverains — Altesse.

Au Fils aîné du Duc de Baviere — le Prince de Baviere.
Au Chef de la Maison de Brandebourg — le Margrave.
Au Chef de la Maison de Saxe-Gotha — le Prince héréditaire.
Au Chef de la Maison Palatine — le Prince Palatin.
Au Chef de la Maison d'Hesse-Cassel — le Landgrave.

Il y a en Allemagne des Ducs, des Comtes du S. Empire & autres, des Barons, &c.

ESPAGNE.

Au Fils aîné du Roi de Portugal — le Prince des Asturies.
Aux autres Fils & Filles — Infant, Infante.
Le titre de Dom, veut dire Seigneur, & se prend par les Nobles & les Religieux, les Femmes — Dona.

Il y a en Espagne des Ducs, des Grands d'Espagne, des Marquis, des Comtes.

PORTUGAL.

Au Fils aîné du Roi de Portugal — le Prince du Bresil; du reste, comme en Espagne, excepté qu'il n'y a point de Grands.

ANGLETERRE.

Au Fils aîné du Roi d'Angleterre — le Prince de Galle.
A la Fille aînée — Princesse Royale.
Les autres Fils & Filles — Duc, Duchesse.
Les Seigneurs ont le titre de Milord, & leurs Femme — Miladi.
Les simples Nobles — Lord, leur Femme — Ladi.

Il y a en Angleterre des Ducs, Marquis, Comtes, Vicomtes, Barons.

FRANCE.

Au Frere du Roi — Monsieur Son Altesse Royale, sa Femme — Madame, sa Fille — Mademoiselle.
Au Fils aîné du Roi — le Dauphin & Monseigneur.
Aux autres Fils — le Duc de N. son Altesse Royale.
Aux Filles — Madame N. de France premiere, seconde, &c.
Au premier Prince du Sang — Monsieur le Prince, à son premier Fils — Monsieur le Duc.

Les Princes étrangers ayant rang de Prince en France.

Les Princes de { Lorraine. / Rohan. / La Trimouille. / Bouillon. }

En leurs parlant, on dit Monſieur, & familiairement Mon Prince.

GRANDS ET NOBLESSE.

Au Chancelier de France, toute la Robe dit & écrit Grandeur Monſeigneur.

Au Garde des Sceaux, & aux Conſeillers d'Etat, toute la Robbe écrit Grandeur.

Aux Maréchaux de France, toute la Nobleſſe écrit Monſeigneur.

Aux Premiers Préſidens des Parlemens, la Robbe écrit Monſeigneur

Aux Ambaſſadeurs, tout le monde écrit Excellence.

Le titre de Monſieur & de Madame eſt commun à toute la Nobleſſe.

TITRES DES ACTES JURIDIQUES.

Un Cardinal—Eminentiſſime Monſeigneur le Cardinal de.

Un Archevêque. / Un Evêque. } Eminentiſſime & Révérendiſſime Monſeigneur.

Un Abbé Commandataire — Illuſtriſſime Meſſire l'Abbé de.

Une Abbeſſe — Illuſtre & Révérende Mere.

Un Prêtre Séculier — Meſſire.

Un Prince Sujet — Très-Haut & très-puiſſant Prince Monſeigneur.

Un Duc — Très-Haut & très-puiſſant Seigneur Meſſire.

Un Gentilhomme titré — Haut & puiſſant Seigneur Meſſire.

Un ſimple Gentilhomme — Chevalier ou Ecuyer Meſſire.

Un Bourgeois de la haute Bourgeoiſie — Noble Homme.

Un Habitant de Ville — Bourgeois, &c.

TITRES DES DIFFÉRENS ETATS.

QUoique le mot de Monsieur & de Madame soit le titre général de la Noblesse, cependant il se dit dans tous les états, excepté dans celui du bas peuple.

Parmi les enfans des Gentilshommes, le cadet est dit le Chevalier.

Toutes les Filles Nobles sont dites Demoiselles, & on les nomme Mademoiselle.

Le Sieur est le titre des Bourgeois, on nomme leurs femme Mademoiselle.

Maître est le titre que les Jurisdictions donnent à l'Audience aux Avocats plaidans, alors il équivaut au titre de Docteur; on appelle aussi Maître les Ouvriers ayant Maîtrise.

Quoique Madame, se dise aux femmes aussi communément que Monsieur aux hommes, excepté au bas peuple, cependant on traite, de Madame, une femme du peuple qui se mêle de quelque profession, comme Cuisiniere, Fermiere, Harangere, &c.

La N. devant le nom propre, se dit à une femme du bas peuple.

On nomme les servantes, les jeunes garçons & les jeunes filles du peuple par leurs noms de Baptême, dont plusieurs se déguisent ou s'abregent comme il suit.

Les Garçons.

Charlot — pour Charles.	Pierrot — pour Pierre.
Jaco — pr Jacques.	Colas — pr Nicolas.
Janot — pr Jean.	Tiennot — pr Etienne.
Bastien — pr Sébastien.	

Les Filles.

Nanette. Nanon. } pour Anne.	Charlotte Lolote. } pr Charles.
Toinette. Toinon. } pr Antoine.	Catin. Catau. } pr Catherine.
Babet. Babiche. Babichon. } pr Barbe.	Claudine. Godon. } pr Claude.

Jannette.
Janneton. } pr Jéanne.
Javote.
Gogo. } pr Geneviéve.
Margot.
Margoton.
Goton. } pr Marguerite..
Nicole.
Colette. } pr Nicolas.
Perette.
Perichon. } pr Pierre.
Marion.
Manon. } pr Marie.
Louiſon.
Aliſon.
Liſette. } pr Louis.

Jacquette.
Jacqueline. } pr Jacques.
Baſtienne—pour Sébaſtien
Flipote — pr Philippes.
Iſabeau—pr Iſabelle.
Julie — pr Jules.
Madelon — pr Madelaine.
Marinette — pr Marine.
Suzon — pr Suzanne.
Simonne — pr Simon.
Tiennette — pr Etienne.
Fanchon — pr Françoiſe.
Guillemette—pr Guillaume
Georgette — pr George.
Henriette. — pr Henri.

Le mot de *Dom* ſe dit avant le nom propre des Religieux originaires d'Italie ou d'Eſpagne, exemple : *Dom Bernard*.

Le nom des Moines François, ſe précéde du terme *Pere* & pour les Religieuſes, *Mere*; exemple : *le Pere Euſébe la Mere Angélique*.

Les Domeſtiques, parmi les Religieux, s'appellent *Freres convers*, & parmi les Religieuſes *Sœurs converſes*.

Des Lettres des Rois.

Les Rois en s'écrivant ſe donnent réciproquement le nom de Freres.

Ils traitent les Princes de Couſins.

Les Rois Chrétiens traitent les Cardinaux & le Grand Maître de Malthe de Couſins, & le Sacré Collége de Très-chers & bien amés Couſins.

Du Roi de France à ſes Sujets.

Le Chancelier — de Très-Cher & Féal.
Les Evêques
Les Secrétaires d'Etat } d'Amé & Féal.
Les Cours Supérieures — d'Amés & Féaux.

Les Aſſemblées d'Etats L'Univerſité Les Villes Les Comtes de Lyon.	de Très-Chers & bien Amés.

Lettres des Sujets.

Au Roi — Sire.

Aux Princes Aux Evêques Aux Maréchaux de France	Monſeigneur.

Aux Filles Princeſſes de France — Madame.

Aux Géneraux d'Ordres auſtéres — Mon très-Révérend Pere.

Aux ſimples Religieux — Mon Révérend Pere.

Aux Religieuſes d'Ordres auſtéres — Ma Révérende Mere.

A tous les Supérieurs qui n'ont point le Monſeigneur, & à tous égaux — Monſieur.

A toutes les Dames — Madame.

A toutes les Demoiſelles — Mademoiſelle.

Aux Peres, Meres, Oncles, Tantes — Mon très-cher Pere, Mere, Oncle, Tante, &c.

Fin des Lettres.

Au Roi. — Je ſuis avec le plus profond reſpect, Sire, de votre Majeſté le très-humble & très-obéiſſant Serviteur & Sujet.

Aux Princes & à ceux qui ont le Monſeigneur. — Je ſuis avec un très-profond reſpect, Monſeigneur, votre très-humble & très-obéiſſant Serviteur.

A celui qui eſt au-deſſus de ſoi. — Je ſuis avec un reſpectueux attachement, Monſieur, Votre &c.

Aux Dames & Demoiſelles égales. — Je ſuis avec reſpect, Madame ou Mademoiſelle, votre &c.

Aux Hommes égaux. — Je ſuis ſincérement ou parfaitement, Monſieur, votre &c.

Un Pere ou une Mere à leurs enfans. — Je ſuis votre bon Pere ou votre bonne & affectionée Mere.

Aux Inférieurs. — Je ſuis tout à vous, ou entierement à vous.

PARTICULARITÉS DU ROYAUME DE FRANCE.

IL y a toujours en France quelques Cardinaux François & quelques François, Grands d'Espagne, ayant la Toison d'or.

Les douze anciens Pairs de France.

Ils ne subsistent plus qu'au Sacre des Rois de France où ils sont représentés & nommés. Ils étoient six Ecclésiastiques & six Laïques.

Pairs Ecclésiastiques.

L'Archevêque de Rheims.

Les Evêques { de Laon. de Langres. de Beauvais. de Chalons. de Noyon. }

Pairs Laïques.

Les Ducs { de Bourgogne. de Normandie. d'Aquitaine. }

Les Comtes { de Toulouse. de Flandres. de Champagne. }

Les Grands Officiers de la Couronne.

Le Grand Aumônier.
Le Grand Maître de France ou de la Maison du Roi.
Le Grand Ecuyer.
Le Grand Chambellan.
Le Grand Maître de la Garde-Robbe.
Le Grand Maître des Cérémonies.
Le Grand Maréchal des Logis.
Le Grand Prevôt de France ou de l'Hôtel.
Le Grand Veneur.
Le Grand Fauconnier.

Le Grand Louvetier.
Le Grand Amiral.
Le Grand Echanſon.
Le Grand Pannetier.
Les Maréchaux de France ſont Officiers de la Couronne.

Des Ducs, Marquis, Comtes, Vicomtes, Barons & Vidames.

Les Ducs ſont, pour ainſi dire, le ſeul titre actuel de Nobleſſe Françoiſe, à cauſe des honneurs que le Roi attache à leur rang. Il y a de trois ſortes de Ducs, ſçavoir :
Ducs & Pairs.
Ducs à Brevet.
Ducs à Lettres.

Le Duc & Pair eſt toujours poſſeſſeur d'une Terre conſidérable, que le Roi érige en Duché par ſes Lettre Patentes, ſans qu'il ſoit beſoin d'un nombre fixe de Paroiſſes ou Fiefs, mais ſeulement que ſes Terres ſoient enſemble, & qu'elles relevent immédiatement du Roi. Il a ſcéance au Parlement quand il s'y eſt fait recevoir. Sa Duché eſt héréditaire.

Le Duc à Brevet n'eſt point Pair, & n'a point ſcéance au Parlement. Son titre eſt héréditaire.

Le Duc à Lettres n'a ce titre qu'à vie. C'eſt une faveur du Roi pour jouir des honneurs du Louvre.

Les honneurs du Louvre ſont accordés à tous les Ducs. Ces honneurs ſont d'entrer en caroſſe juſqu'au pied de l'eſcalier du Louvre. Les Ducheſſes s'aſſeyent chez la Reine ſur un Tabouret pliant, ce qui s'appelle avoir le Tabouret : de plus, tout Duc peut avoir chez lui un dais & une eſtrade avec balcon & mettre le manteau ducal doublé d'hermine à ſes Armes, & la Ducheſſe couvrir ſon Caroſſe d'une calote d'étoffe de couleur.

Le Marquis eſt celui à qui il eſt accordé d'ériger ſa Terre en Marquiſat ; il faut pour cet effet qu'il ſoit Seigneur de trois Baronies & de trois Châtellenies, ou de deux Baronies & de ſix Châtellenies.

Le Comte doit être Seigneur de deux Baronies & de trois Châtellenies, ou d'une Baronie & de ſix Châtellenies.

Le Vicomte n'eſt pas proprement un titre de dignit c'étoit le Lieutenant du Comte, cependant quelques Vi comtés ſont d'un ordre ſupérieur, comme la Vicomté Turenne, de Melun : alors ce ſont Fiefs conſidérables, r levant immédiatement de la Couronne.

Le Baron doit être Seigneur de trois Châtellenies unie pour relever du Roi en une ſeule foy & hommage.

Le Vidame étoit autrefois celui qui ſuppléoit à l'Evêq pour aller à la Guerre, & pour défendre par les armes ſo Diocèſe, maintenant ce titre de Seigneurie eſt rare, l plus conſidérables ſont les Vidames d'Amiens, de Chartr & de Rheims.

Le Seigneur Châtelain eſt celui qui a haute baſſe & moye ne Juſtice dans ſon Fief. (*Voyez page 91.*)

Priviléges des Officiers commenſaux de la Maiſon du Roi & de leurs Veuves.

Ces Priviléges ne ſont point héréditaires & ne paſſer qu'aux Veuves des Officiers qui ont acheté les Charge auxquelles ils ſont attachés.

La Nobleſſe & par conſéquent le titre d'Ecuyer.

Les droits honorifiques des Egliſes après les Seigneurs.

Les Proviſions enregiſtrées à la Cour des Aides, & en con ſéquence exempts :

de Taxes.
de franc-Fiefs.
de franc-Aleu.
de Banc & arriere-Banc.
de la recherche de la Nobleſſe.
de Tailles.
de Subſides.
d'Impoſitions.
de Collecte.
de tutelle & de curatelle.
de logemens de gens de guerre.
de contribution aux fortifications.
de Corvées & mortes payes.
de tous péages pour Proviſions de bou [che.
de droits de gros & autres ſur le vin.
de taxe de l'hérédité.
de taxes des Arts & Métiers.
de toute Charge de Ville.

Ils ont le Droit de Committimus & de Garde Gardienne.

Leurs Charges ne ſont point partagées dans les Succeſſions.

Leurs Charges ne ſont point ſujettes, ainſi que leurs gages penſions & récompenſes, à aucune hypotéque & ſaiſie.

Ils peuvent faire valoir une Ferme ſans payer la Taille.

Ils ſont diſpenſés de Marguillerie.

Les Marchands & Artisans ont la Maîtrise dans toutes les Villes où ils ont leurs domiciles.

Les Ministres que le Roi de France envoye & ceux qu'il reçoit.

Le Roi envoye des Ambassadeurs aux Têtes Souveraines, & il en reçoit d'elles.

Il en envoye aussi à la République de *Venise* & d'*Hollande*, & il en reçoit.

Il en envoye en *Suisse*, & n'en reçoit point.

Il en reçoit de *Malthe*, & n'en envoye point.

Les Ministres plenipotentiaires sont envoyés aux Electeurs, à la République de Gennes, à Parme, &c.

Les Ministres ou Envoyés — à la Diette générale de l'Empire, à la République de Pologne, &c.

Les Chargés d'affaires — à Malthe, à Florence, à la République de Valais, &c.

Les Résidens — à Liége, à Genéve, à Dantzic, &c.

LE SACRE
DES ROIS DE FRANCE
A RHEIMS EN CHAMPAGNE.

LE Roi ayant atteint l'âge de sa majorité, qui est fixé à treize ans & un jour, on procéde à son Sacre & à son Couronnement.

Louis le Jeune régla en 1179. les Cérémonies du Sacre des Rois de France, & depuis, elles ont toujours été suivies.

DESCRIPTION DE LA CATHÉDRALE DE RHEIMS.

Chœur.

A droite de l'Autel, est la Chaire ou le Fauteuil de l'Archevêque de Rheims.

A dix pieds, vis-à-vis de ladite Chaire, eſt le Fauteuil du Roi, regardant celui de l'Archevêque.

Devant le Fauteuil du Roi, eſt ſon Prié-Dieu.

Au côté droit du Fauteuil du Roi. eſt une Tribune pour les Princes & Princeſſes.

A droite de l'Autel, eſt un Banc pour les Evêques, enſuite eſt le Banc des Pairs Eccléſiaſtiques, derriere lequel eſt le Banc des Cardinaux.

Derriere le fauteuil du Roi ſont 2 ſiéges p^r { le Connetable / le Chancelier

Derriere ces 2 ſiéges un banc pour { le Grand Maître. / le Grand Chambellan. / le p^r Gentilhomme de Chambre.

Les hautes Chaires du Chœur, à droite, ſont deſtinées pour le Gouverneur de Paris, & ceux qui doivent aller à l'Offerte.

Les hautes Chaires du Chœur, à gauche, ſont deſtinées pour les ſix Ducs & Pairs Laïques.

Le Jubé.

On monte au Jubé qui eſt au-deſſus de la grille qui ſépare le Chœur de la Nef, par deux eſcaliers conſtruits exprès de chaque côté, en-dedans du Chœur, de cinquante marches chacun.

Au milieu du Jubé, eſt le Trône & le Prié-Dieu, au bas.

A droit du Trône ſont 2 ſiéges pour { le Connetable. / le Grand Chambellan.

A gauche du Trône, eſt le Premier Gentilhomme de la Chambre.

Vis-à-vis du Trône ſont 2 ſiéges pour { à droite le Chancelier. / à gauche le Grand Maître.

A droite eſt un banc pour les Pairs Eccléſiaſtiques.

A gauche eſt un banc pour les Pairs Laïques.

Au fond du Jubé, à droite, eſt un Autel pour une Meſſe baſſe.

La Veille du Sacre,

Le Roi aſſiſte aux premieres Vêpres & au Sermon.

Le Jour du Sacre.

La Cérémonie commence à cinq heures du matin.

Le Roi qui a couché à l'Archevêché, se trouve alors couché sur le Lit de Parade.

Il est vêtu
- d'une Chemise de toile d'hollande, ouverte au dos & sur les manches.
- d'une Camisole ou Tunique de Satin rouge, ouverte aux mêmes endroits.
- d'une Robbe longue de Toile d'argent.
- d'une Toque de Velours noir, garnie d'un cordon, de diamans, d'une plume & d'une aigrette.

Les Evêques (Duc & Pair de Laon, Comte & Pair de Beauvais) vont processionellement à la porte de la Chambre du Roi. Le Chantre frappe de son bâton d'argent à la porte; le Grand Chambellan, qui est en-dedans, dit : *Que demandez-vous ?* Le Comte de Beauvais repond, *Le Roi*; le Grand Chambellan dit, *le Roi dort*. Une seconde fois même demande, & même reponse. A la troisieme fois, l'Evêque Comte de Beauvais dit : *Nous demandons N. Fils du grand Roi N. que Dieu nous a donné pour Roi.* La porte s'ouvre, le Duc de Laon va présenter l'Eau benite au Roi, dit une Oraison, après laquelle les deux Evêques soulevent le Roi, & le menent à l'Eglise par une Gallerie construite exprès, par laquelle ils étoient venus.

Le Roi s'assied dans son Fauteuil, deux Capitaines de ses Gardes & six de la Manche debout à ses côtés.

La Sainte Ampoule.

La Sainte Ampoule (*petite Fiole remplie d'une liqueur noirâtre*) apportée à Saint Remy par une Colombe céleste pour le Sacre de Clovis, & qui a été conservée dans l'Eglise de S. Remy, & a depuis servi aux Onctions du Sacre des Rois de France, est apportée par le Prieur des Bénédictins de cette Abbaye; elle est escortée par quatre Seigneurs nommés pour représenter les 4. Barons

ou Chevaliers de la Sainte Ampoule, & précédée dans son chemin par 60. ou 80. Païsans du Village Du-Chêne sous les armes, Tambours battans, Enseignes déployées, prérogatives qu'ils ont acquis pour l'avoir défendu & conservé contre des Ennemis qui vouloient l'enlever.

La Sainte Ampoule reçue processionellement à la porte de l'Eglise par l'Archevêque, & mise sur le grand Autel; l'Archevêque s'habille de ses Habits pontificaux pour la Grand-Messe, & accompagné de ses douze Assistans il vient au Roi pour en recevoir le Serment en faveur de l'Eglise de France.

Sermens.

Le Roi assis & couvert, prononce le Serment en Latin, dont le sens est, qu'il jure *de soutenir de toutes ses forces les droits de l'Eglise Gallicane & des Evêques de France.*

Les Evêques (Comte de Beauvais, Comte de Chalons) demandent à haute voix à l'Assemblée si elle accepte N. pour leur Roi, elle répond par acclamation.

Le Roi toujours assis & couvert, fait ensuite (*ayant les mains sur l'Evangile*) le Serment du Royaume en Latin, qui contient quatre Articles. Le premier, qu'il maintiendra la paix de l'Eglise : 2°. qu'il poursuivra & punira tous les délits & crimes : 3°. qu'il soutiendra la Justice de tout son pouvoir : 4°. qu'il exterminera toute hérésie dans son Royaume.

Il fait ensuite le Serment de l'Ordre du Saint-Esprit.

Ensuite le Roi s'étant approché de l'Archevêque & devant lui, le Premier Gentilhomme de la Chambre lui ôte sa robbe longue, l'Archevêque dit quelques Antiennes ou prieres, & le Roi va se rassoir.

Le Grand Chambellan lui met les Bottines de Velours violet.

Le Duc de Bourgogne lui met les Eperons d'or, & les lui ôte sur le champ.

L'Archevêque ayant beni l'Epée la lui met, en l'entourant de son ceinturon, & lui ôte sur le champ, la tire du fourreau & la met à la main du Roi, qui la tenant la pointe

en haut, la porte sur l'Autel, l'Archevêque la redonne au Roi qui la remet au Connetable.

Les Onctions.

L'Archevêque met sur la Patene du Calice de S. Remy un peu de la Sainte Ampoule, qu'il prend au bout d'une aiguille d'or, & qu'il mêle avec du S. Crême pris avec une aiguille d'argent, puis il fait les Onctions au Roi au nombre de six.

La 1e. au sommet de la tête.

La 2e. à la poitrine.

La 3e. entre les deux épaules.

La 4e. sur chaque épaule.

La 5e. au pli de chaque bras.

Alors le Grand Chambellan ayant revêtu le Roi de la Tunique de la Dalmatique & du Manteau Royal.

La 6e. Onction se fait dans la paume de chaque main.

Le Roi prend les Gands benis, & l'Archevêque benit son Anneau, qui ne sert qu'aux Sacres.

L'Archevêque met { à la main droite du Roi le Sceptre royal. / à la main gauche la Main-de-Justice. / sur la tête la Couronne de Charlemagne.

Le Trône.

Le Roi monte au Jubé où est son Trône, accompagné
des Pairs Ecclésiastiques.
des Pairs Laïques.
du Grand Maître.
du Grand Chambellan.
du Premier Gentilhomme de la Chambre.

L'Archevêque ôte sa Mitre & va baiser le Roi, ce que font aussi les autres Pairs.

Pendant ce tems tout le monde crie VIVÉ LE ROY, & toute l'Infanterie de la garde du Roi fait en-dehors une décharge générale. Les Hérauts montent au Jubé, d'où ils lachent cinq ou six cent petits oiseaux, & jettent au Peuple quantité de piéces d'or & d'argent frappées exprès.

La Messe.

L'Archevêque commence la Grand-Messe : à l'Evangile un Cardinal porte au Roi le Livre à baiser.

L'Offrande du Roi, portée par les quatre Seigneurs nommés à cet effet, est

un Pain d'or.

un Pain d'argent.

une Bourse de Velours, dans laquelle sont plusieurs grosses pieces d'or frappées exprès.

un grand Vase d'or ou de vermeil.

Le Roi descend de son Trône pour aller présenter ses Offrandes, puis il remonte.

A la fin de la Messe, le Roi communie sous les deux especes avec le Calice dont Saint Remy se servit au Sacre de Clovis.

Retour à l'Archevêché.

On ôte la Couronne de Charlemagne au Roi, pour lui en donner une plus legere ; puis il est reconduit à son appartement de l'Archevêché, où il ôte ses Gands & sa Chemise qu'il livre au Premier Aûmonier pour être brûlés, à cause qu'ils ont touché à la Sainte Onction.

LE BANQUET ROYAL

A l'Archevêché, aux dépens de la Ville de Rheims.

Le Banquet Royal se prépare dans une Salle de l'Archevêché, où on dresse cinq Tables.

La 1e. qui est celle du Roi, est devant la cheminée, elle est élevée sur un estrade de quatre marches, entourrée d'une Balustrade & un Dais, au-dessus du Fauteuil où le Roi s'assied avec ses Habits royaux.

La 2e. est la Table des Pairs Ecclésiastiques, à la droite de celle du Roi, & cinq ou six pas au-dessous ; ils sont tous revêtus de leurs Habits pontificaux, & assis d'un seul côté.

La 3e. est la Table des Pairs Laïques, vis-à-vis de la précédente ; ils sont tous revêtus de leurs Habits de Cérémonie, & ont une Couronne sur la tête.

La 4[e]. eſt la Table des Ambaſſadeurs, compoſée du Chancelier, de l'Introducteur des Ambaſſadeurs & des Ambaſſadeurs qui ont aſſiſté au Sacre ; ils ſont aſſis de part & d'autre ; elle eſt au-deſſous de la ſeconde.

La 5[e]. eſt compoſée du Grand Chambellan, du Premier Gentilhomme de la Chambre, des quatre qui ont porté les Offrandes, des quatre Barons de la Sainte Ampoule ; le tout dans leur Habits de Cérémonie.

Le Roi ayant dîné, l'Archevêque dit *les Graces*, le Roi reprend ſon Sceptre & la Main de Juſtice avec laquelle il étoit arrivé au Banquet, & précédé des Pairs, il eſt reconduit dans ſa Chambre.

La Cavalcade.

Le lendemain le Roi va à cheval à l'Egliſe de Saint Remy, où il entend deux Meſſes, puis il touche des Ecrouelles dans le Parc de l'Abbé.

L'après dîner il va à Notre-Dame, où il reçoit l'Ordre du S. Eſprit par les mains de l'Archevêque.

Nota. Au défaut de l'Archevêque de Rheims, c'eſt l'Evêque de Soiſſons qui ſacre le Roi.

DE LA GUERRE.

DEpuis qu'il y a des hommes, ils ſe ſont toujours fait la Guerre, ſoit en s'oppoſant aux Ambitieux, aux Conquerans, &c. ſoit en s'attaquant par les mêmes motifs. On ſe ſervoit mutuellement d'armes offenſives & défenſives, & l'Art de la Guerre ſe pouſſa auſſi loin qu'il étoit poſſible ; c'eſt ce qu'on va reconnoître par la brieve Deſcription des armes anciennes. Enfin la Poudre à tirer ayant été découverte, on connut ſes terribles effets, ce qui a changé abſolument la façon de combattre & de ſe défendre, qui n'a plus guères de reſſemblance à la maniere ancienne. C'eſt pour donner une notion de cette différence, qu'on va parler en premier lieu des armes dont on ſe ſervoit avant la découverte de la Poudre, pour paſſer enſuite à la

maniere actuelle de faire la Guerre, principalement en France.

ARMES ANCIENNES.

Offensives.

L'Epée — on s'en sert encore par tout.
Les Arcs ou Flêches — les Peuples du Levant & les Sauvages s'en servent encore.
La Fronde — on ne s'en sert plus.
La Javeline } hors d'usage.
Les Javelots }
Les Chariots armés de faulx — abolis par-tout.
Les Balistes & Catapultes — *Voyez ci-après.*

Défensives.

Les Casques de fer pour la tête — abolis.
Les Cuirasses de fer pour le corps — on s'en sert encore.
Les Boucliers étoient quarrés } on les mettoit au bras gauche pour
Les Ecus étoient ronds. } les opposer aux coups — abolis.

FORTIFICATIONS, ATTAQUES,

Et Défenses des Villes anciennes.

Les Villes étoient entourées de fossés & de fortes & hautes murailles crenelées, garnies de Tours quarrées ou rondes, de distance en distance.

Tortues.

Les assiégeans faisoient les approches d'une Ville avec des galeries couvertes qu'ils poussoient à force d'hommes, pour mettre à couvert des Assiégés les Troupes qui travailloient à combler les fossés; ils appelloient ces galeries des Tortues.

Il y avoit encore alors une autre sorte de Tortue, qui étoit formée par les Boucliers de chaque Soldat, qu'ils joignoient l'un à l'autre, par-dessus leurs têtes; ce qui composoit un espéce de toit, qui mettoit à couvert des Troupes entieres; elles arrivoient sans se déjoindre au pied des murailles, d'où elles montoient à l'assaut, au moyen de quantité d'échelles.

Le Bélier.

Le Bélier étoit une grosse & longue Poutre ferrée par un bout ; on la suspendoit en équilibre sous une galerie qu'on approchoit de la muraille ; on la tiroit à soi avec force, puis la quittant tout d'un coup, elle alloit frapper la muraille avec violence par le bout ferré ; on parvenoit ainsi, mais avec beaucoup de tems, à y faire une brêche pour pouvoir ensuite pénétrer dans la Ville.

Les Mines.

Les Mines consistoient à sapper & démolir le bas des Tours & des murailles, en les étayant à mesure avec des bois debout, afin qu'en tirant ensuite tous les étais ensemble, elles vinssent à écrouler.

Les Tours mobiles.

On construisoit des Tours de bois, au moins aussi hautes que celles de la Ville ; on les approchoit ensuite, avec bien de la peine & du tems, on combattoit ainsi face à face.

Les Catapultes & Balistes.

Les Catapultes & les Balistes étoient des machines à ressort ; on les garnissoit de pierres ou de javelots, que les ressorts, quand on les faisoit agir, poussoient avec violence & très-loin ; les Balistes se chargeoient de plus gros poids que les Catapultes. On se servoit aussi de ces machines dans les Batailles ; elles s'employoient également par les Assiégés.

Défenses des Assiégés.

Ils se défendoient par quantité de flêches, de javelots, &c. qu'ils lançoient du haut de leurs murailles, ainsi que de gros quartiers de pierres, des feux d'artifices, des matieres enflammées, des poutres, &c. Ils faisoient des retranchemens en dedans, & des sorties pour brûler & détruire les édifices des Assiégeans.

L'ART MILITAIRE ET LA GUERRE SUR TERRE,

Comme elle se fait à présent & particulierement en France.

On dépeint la Guerre par un *Mars* ou par une *Bellonne*, avec leurs attributs. *Voyez la Mytologie.*

Ce qui va être dit de la France, se doit entendre de toutes les Nations Européennes, à quelques diversités près de peu de conséquence.

De tous les Etats, il n'y en a pas de plus sujets à variations, augmentations & diminutions, que l'Etat Militaire. La volonté du Roi réforme des Régimens, en crée de nouveaux, augmente ou diminue le nombre des Soldats & Officiers, change l'Exercice, la Marche, &c.

Le Roi fait ou soutient la Guerre par
- L'Infanterie, qui combat à pied.
- La Cavalerie, qui combat à cheval.
- Les Dragons, qui combattent à pied & à cheval.
- Quelques Hussarts ou Hongrois, Cavalerie légere.
- L'Artillerie, corps d'Infanterie pour les machines de guerre.
- Les Villes & Places entourées de fortifications, deffendent le Royaume des insultes & des incursions des Ennemis.

Des Armes offensives.

De l'Infanterie.

Le Sponton.
La Hallebarde.
L'Epée.
Le Fusil.
La Bayonnette.
La Grenade.

De la Cavalerie. { Le Sabre. Les Pistolets. Le Mousqueton. La Carabine.

Des Dragons. { Le Fusil. La Bayonnette. Les Pistolets. L'Epée.

Le Sponton eſt une demi-pique dont les ſeuls Officiers des Régimens d'Infanterie ſont armés.

La Hallebarde eſt un bâton ou hampe d'environ cinq pieds de long, au bout duquel eſt un fer aſſez large, pointu par le bout, évaſé par le bas & taillé en crochet; c'eſt l'arme diſtinctive des Sergens.

L'Epée ſert à l'Officier, aux Soldats, à tout homme de guerre, & préſentement en France à tout ce qui n'eſt pas Laquais, Décroteur, ou Savetier.

Le Fuſil eſt une arme à feu dont les Soldats ou Fantaſſins & les Dragons ſont armés.

La Bayonette eſt un long poignard, dont le manche eſt une douille de fer coudée, qui ſe coule par le dehors ſur le bout du fuſil, & qui n'empêche pas de tirer; cette arme ne ſert qu'à l'Infanterie.

La Grenade eſt une boule de fer, creuſe, qu'on peut tenir dans la main, on la remplit de poudre, & on la bouche avec un tampon de bois percé, dans lequel on coule une amorce préparée; celui qui y met le feu avec une méche, lance ſur le champ la Grenade enflammée, elle crêve, & ſes éclats ſont très-dangéreux. Cet inſtrument de guerre a donné ſon nom à des Soldats choiſis dans les Régimens d'Infanterie, pour jetter des Grenades; on les nomme Grenadiers. On ne ſe ſert guères de Grenade en raze campagne, mais plus ſouvent aux ſiéges des Places.

Le Sabre eſt une eſpéce d'épée plate, large, & quelquefois courbée. Le Sabre n'a qu'un tranchant d'un bout à l'autre; il ſert principalement à la Cavalerie.

Les Piſtolets, au nombre de deux, ſont de petites armes à feu, qui ſe placent dans des fourreaux, aux côtés de l'arçon de devant la ſelle, le bout en bas. Cette arme eſt commune à tout Cavalier & Officier à cheval.

Le Mouſqueton eſt un eſpéce de Fuſil court & gros, qui ne ſert qu'à la Cavalerie; il s'attache vers ſa croſſe à un crochet nommé Porte-Mouſqueton, qui eſt au bas de la Bandouillere du Cavalier; ſon bout eſt ſoutenu à côté de l'épaule droite du cheval, dans une Botte de cuir.

Le Fusil des Dragons se porte à cheval d'une façon diff[é]rente, car la crosse se met dans une Botte de cuir q[ui] pend à côté de l'épaule du cheval à droite, une corro[ye] qui tient à la selle le soutient vers sa moitié, & le ca[non] monte par derriere le bras.

La Carabine est un Fusil rayé & canelé en dedans dans [sa] longueur, la balle qu'on y enfonce à force, étant con[trainte], porte beaucoup plus loin. Il y a des Solda[ts] dans l'Infanterie qu'on arme de Carabines, ainsi qu'u[n] Régiment de Cavalerie, qui s'appelle le Régiment de Carabiniers.

Le Canon sert dans les batailles, mais comme il est auss[i] employé dans les Siéges, on en fera mention dans leur article ci-après.

Armes déffensives.

La méche est une espéce de corde d'étoupe préparée; o[n] la tourne en rond sous le Chapeau, pour amortir le[s] coups de Sabre.

La Cuirasse de fer garantit le corps des coups de feu & d'arme blanche.

La Veste de peau de Buffle ne sert qu'à la Cavalerie; elle amortit le coup de Sabre & la balle sur sa fin.

Les Bottes fortes garantissent les jambes des Cavaliers, comme le Buffle leur garantit le corps.

Le Haussecol peut être utile par hazard, mais il est plutôt une marque distinctive des Officiers d'Infanterie, qu'une véritable deffense. Ce Haussecol est une lame de cuivre taillée en croissant, large au milieu, de 3 pouces ou environ, qui se porte au-devant du col.

Signes d'Assemblée & de Ralliement

Le Drapeau pour l'Infanterie.
L'Etendart pour la Cavalerie & les Dragons.
Le Guidon particulier aux Gendarmes.

Le Drapeau est composé d'une espéce de lance, d'environ onze pieds de long, finissant en fer de Pique, communément doré, au-dessous duquel est attachée & étendue

le long du bâton une piéce de Taffetas d'environ 7. pieds en quarré, sur laquelle les armes & la devise du Régiment sont peintes & brodées. L'Officier qui doit le porter, se nomme l'Enseigne.

L'Etendart est une espéce de demi-pique, au haut de laquelle est attaché un morceau de taffetas d'environ deux pieds en quarré, où sont les armes & la devise du Régiment de Cavalerie ou de Dragons; l'Officier chargé de l'Etendard, se nomme Cornette.

Le Guidon des Gendarmes ressemble à l'Etendart, excepté que l'étoffe a plus de longueur, & qu'elle est fendue & évidée en deux pointes, l'Officier qui le porte se nomme Guidon.

Marque de Distinction Militaire.

Le Roi distingue les Officiers qui l'ont servi long tems en leurs donnant la Croix de Saint Louis. (*Voyez page 56.*)

Instrumens Militaires.

Les Caisses ou Tambours——pour l'Infanterie & les Dragons.
Les Fifres——————pour l'Infanterie.
Les Hautbois——————pour les Dragons.
Les Timbales }
Les Trompettes } ————pour la Cavalerie.

L' A R M É E.

Officiers Généraux pour le commendement des Armées.

Le Généralissime — ordinairement un Prince.
Le Général — souvent un Maréchal de France.
Les Lieutenans Généraux—premier grade après le Général.
Les Maréchaux de Camp—deuxiéme grade après le Général.
Les Brigadiers des Armées sont tirés des Colonels.

Des Aydes de Camp.

Les Aydes de Camp sont ordinairement de jeunes gens ou de jeunes Officiers que les Officiers Généraux choisissent pour porter leurs ordres. Il en est alloué par le Roi quatre au Général, deux aux Lieutenans Généraux, & un

aux Maréchaux de Camp ; ils peuvent cependant en avoir davantage, mais à leurs dépens.

Officiers Généraux pour le détail des Armées.

Les Maréchaux Généraux de Logis — indiquent les Campemens.

Le Major Général de l'Armée — porte à l'Armée les ordres du Général.

Les Aydes-Majors généraux Les Sous-Aydes Majors généraux	reçoivent les ordres du Major Général.

Les Directeurs généraux	de l'Infanterie de la Cavalerie	veillent sur le détail des Troupes.
Les Inspecteurs généraux	d'Infanterie de Cavalerie	examinent le détail des Troupes.

Les Commissaires des Guerres ont chacun un nombre de Troupes à examiner.

Le Prevôt de l'Armée veille à la Justice Criminelle de l'Armée.

DES TROUPES.

Les Troupes sont composées de Régimens	d'Infanterie. de Cavalerie. de Dragons.

Les Régimens se subdivisent en Compagnies, depuis trente hommes, jusqu'à 100, 140, & plus.

Les Compagnies de Cavalerie sont ordinairement de quarante Maîtres. (*C'est ainsi qu'on appelle les Cavaliers.*)

Les Régimens d'Infanterie se composent depuis un Bataillon jusqu'à cinq.

Les Bataillons d'Infanterie sont de 720. hommes ; ils se forment de plusieurs Compagnies du Régiment.

Les Escadrons de Cavalerie & de Dragons se composent de quatre Compagnies du Régiment.

Plusieurs Régimens forment une Brigade.

INFANTERIE.

Officiers des Régimens d'Infanterie pour le Commandement.

Le Colonel Général de l'Infanterie—il n'y en a point actuellement.

Le Colonel — ce titre, quand il y a un Colonel Général, se change en celui de Mestre de Camp. Il commande tout le Régiment.

Le Lieutenant Colonel — commande le Régiment en l'absence du Colonel.

Les Commandans de Bataillon — anciens Capitaines qui commandent les Bataillons.

Les Capitaines — commandent les Compagnies & les entretiennent d'hommes.

Les Lieutenans — commandent à l'absence des Capitaines.

Les Sous-Lieutenans — commandent en l'absence des Lieutenans.

Les Enseignes — sont chargés de porter les Drapeaux.

Pour le détail du Régiment.

Le Major — a le détail pour la paye & la Police militaire du Régiment.

L'Ayde-Major — représente le Major, en son absence.

Pour le détail du Soldat.

Le Sergent-Major — commande les Sergens.
Les Sergens — veillent au détail & à la police des Soldats.
Les Caporaux — sont subordonnés aux Sergens.
Les Anspessades — de même.
Le Tambour-Major — commande les Tambours, Fifres, &c.

CAVALERIE ET DRAGONS.

Officiers pour le Commandement des Régimens

Le Colonel Général.

Le Mestre de Camp.	Leurs fonctions sont les mêmes qu'à l'Infanterie.
Le Lieutenant Colonel.	
Les Capitaines.	
Les Lieutenans.	
Les Cornettes pour l'Etendart.	

Pour le détail du Régiment.

Le Major.

Pour le détail du Cavalier ou Dragon.

Les Maréchaux de Logis.
Les Brigadiers.
Les Sous-Brigadiers.

DES RÉGIMENS D'INFANTERIE.

La tête de l'Infanterie Françoise est de 12 Régimens dont six, se nomment les vieux Corps & six, les petits vieux. On ne reforme jamais ces 12. Régimens.

Les six Vieux Corps.

PICARDIE — Drapeaux rouges, écartelés d'une Croix blanche.
Habit complet gris-blanc, double poche en long, Chapeau bordé d'or.

CHAMPAGNE — Drapeaux verds, écartelés d'une Croix blanche.
Habit complet gris-blanc, poches en travers, Chapeau bordé dor.

NAVARRE — Drapeaux feuille-morte, écartelés d'une Croix blanche chargée au milieu & aux quatre bouts des armes de Navarre, couronnées d'une Couronne d'or, fermée, entourrées de deux Colliers des Ordres du Roi, & 20. Fleurs de lys partagées par cinq sur les branches de la Croix.

PIEDMONT — Drapeaux noirs, écartelés d'une Croix blanche.
Habit gris-blanc, poches en pâte de demi-écusson, parements noirs, Chapeau bordé d'or.

NORMANDIE — Drapeaux jaunes, écartelés d'une Croix blanche.
Habit complet gris-blanc, Boutons d'étain plats, Chapeaux bordés d'argent.

LA VIEILLE MARINE — Drapeaux verds & violets par opposition, écartelés d'une Croix blanche.
Habit complet gris-blanc, Boutons de cuivre, plats, Chapeau bordé d'or.

Les six petits Vieux.

BOURBONNOIS — Drapeaux bleus & violets par opposition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet gris-blanc, poches en long, Boutons de cuivre, Chapeau bordé d'or.

AUVERGNE — Drapeaux violets & noirs par opposition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet gris-blanc, Boutons d'étain plats, Chapeau bordé d'argent.

Le nom du Colonel, il a été ROHAN — Drapeaux jaunes & violets par opposition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet gris-blanc, Boutons de cuivre, Chapeau bordé d'or.

Le nom du Colonel, il a éte TALARD — Drapeaux aurore & violet par opposition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet, gris-blanc, Boutons de cuivre, Chapeau bordé d'or.

Le nom du Colonel, il a été MARSAN — Drapeaux rouges & violets par opposition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet, gris-blanc, poches en long, Boutons de cuivre, ronds, Chapeau bordé d'or.

LE RÉGIMENT DU ROY — Drapeaux rouges & verds par opposition, écartelés d'une Croix blanche, semée de Fleurs de lys d'or.

Juste-au-corps gris-blanc, doublure, parement, Veste & Culote bleus, Gances de trois en trois sur l'Habit & Veste de laine aurore, Chapeau bordé d'or.

Viennent ensuite les Régimens de la Reine, des Princes, ceux du nom des Provinces, les Régimens de Gentilhomme, du nom de leurs Colonels.

Les Régimens étrangers, Irlandois, Allemands, Suisses & Grisons.

Nota. Il y a un Colonel Général des Suisses, tant de la Garde du Roi, que de tous les autres Régimens Suisses qui sont en France.

Les Milices & Garde-côtes.

Outre les Régimens qui forment ce qu'on appelle Tro pes réglées, les Provinces & Généralités ou Intendanc du Royaume doivent fournir chacune plus ou moins Bataillons de Milice, c'est-à-dire, de jeunes Païsans no mariés, qu'on renvoye ensuite chez eux au bout de que ques années, & à qui d'autres succédent; on les enrég mente sous des Colonels. Ces Milices sont proprement pépiniere des Soldats; ils ont leurs Officiers comme l'I fanterie.

On enrégimente aussi les Païsans capables de porter l armes dans les Provinces maritimes, pour garder les côte en tems de Guerre, afin de s'opposer aux descentes d Ennemis. On les nomme Gardes-côtes, ils ont leurs Off ciers comme l'Infanterie.

Les Compagnies franches.

Dans l'Infanterie & même dans les Dragons, il y a de Compagnies franches qui ne tiennent à aucun Régiment & ne sont commandées que par leurs Capitaine. Cette So datesque est la base des partis de l'Armée qui se porten en avant à la découverte de l'Ennemi. Celui qui les com mande se nomme alors le Partisan.

Des Régimens de Cavalerie.

Les Principaux sont { Le Colonel Général.
Le Mestre de Camp Général.
Le Commissaire Général.
Le Royal.

Viennent ensuite les Régimens qui ont le titre de Royal comme Royal Cravattes, &c. & quelques Régimens étran- gers, les Régimens des Princes, ceux des Provinces, & ceux qui portent le nom de leurs Mestre de Camp.

Régimens de Dragons.

Les Principaux sont { Le Colonel Général.
Le Mestre de Camp.
Royal ou du Roi.

Viennent

Viennent enſuite ceux des Princes, le reſte porte le nom de ſon Meſtre de Camp.

Huſſards.

Il y a ordinairement deux Régimens d'Huſſards ou Cavaliers Hongrois. Ils portent le nom de leurs Colonels.

L'ARTILLERIE.

L'Artillerie eſt un Corps à part, dont le Diſtrict s'étend ſur tout ce qui regarde les Arſenaux, les Poudres, Canons, Bombes, Mines, & tous les agrés qui y ont rapport.

Elle a pour Troupes le Régiment Royal Artillerie Infanterie compoſé de Fuſiliers, Canoniers, Bombardiers, Mineurs, Sapeurs & Ouvriers; le tout au nombre de trois mille hommes & plus.

Officiers de l'Artillerie.

Le Grand Maître de l'Artillerie.
Un Directeur Général des cinq Ecoles d'Artillerie établies
à la Fere — en Picardie.
à Metz — en Loraine.
à Grenoble — en Dauphiné.
à Beſançon — en Franche-Comté.
à Straſbourg — en Alſace.
Un Commiſſaire Géneral des Poudres.
Un Tréſorier Général.
Un Contrôleur Général.
Un Inſpecteur Général de Magaſins.
Un Inſpecteur des Poudres.
Des Lieutenans Géneraux.
Des Lieutenans Provinciaux } pour les Places fortes.
Des Commiſſaires }

Des Ingénieurs.

Les Ingénieurs ou Officiers du Génie ne ſont point enrégimentés. Leurs employ eſt de tracer les Fortifications de toute eſpéce, tant en Campagne que dans les Villes, de commander à leurs conſtruction, & de veiller à leurs entretien.

Officiers du Génie.

Le Surintendant.
Le Commissaire Général.
Plusieurs Directeurs.
Les Ingénieurs en chef.
Les Ingénieurs en second.
Les Inspecteurs, Entrepreneurs, Appareilleurs, &c.

Les Invalides.

Les Invalides sont un corps de Troupes composé de Soldats & de pauvres Officiers estropiés, ou qui ayant vieilli à la Guerre, se trouvent hors d'état d'en soutenir les fatigues. Les Officiers Invalides commandent les Soldats Invalides, suivant leurs rang de Guerre.

Leurs chef lieu est le magnifique Hôtel, près Paris, que LOUIS XIV. fit bâtir exprès. Ils y ont du Canon & font le service comme dans une Place de Guerre; on envoye des détachemens d'Invalides dans les Places frontieres.

Officiers de l'Hôtel des Invalides.

Un Gouverneur.
Un Lieutenant de Roi.
Un Major.
Un Ayde-Major.
Un Directeur & Intendant.

LA MAISON DU ROY.

Infanterie & Cavalerie.

Ce qui forme la Garde du Roi de France, s'appelle la Maison du Roi. Elle est composée d'Infanterie, de Cavalerie & de Dragons, ou équivalens.

Infanterie, Maison du Roi.

La Maison du Roi, Infanterie, est composée de deux Régimens & de deux Compagnies.

Les deux Régimens { Les Gardes-Françoises. Les Gardes-Suisses.

Les deux Compagnies { Les Cent-Suisses. Les Gardes de la porte.

Gardes - Françoises.

33. Compagnies, dont 30. de 140. hommes, & 3 de Grenadiers de 110. hommes, formant le tout 6 Bataillons.

Officiers à l'ordinaire de l'Infanterie.

Habit bleu, Veste rouge, Boutonnieres blanches, Chapeau bordé d'argent.

Drapeaux bleus, semés de Fleurs de lys sans nombre, écartelés d'une Croix blanche. Le Drapeau de la Colonelle, tout blanc.

Gardes - Suisses.

12. Compagnies de 200. hommes, formant 4. Bataillons; plus 12. Trabans ou Hallebardiers pour la garde du Colonel, & 48. pour la garde des Capitaines, à 12. par Bataillon.

Officiers à l'ordinaire de l'Infanterie.

Habit rouge, Veste bleue, Boutonnieres blanches, Chapeau bordé d'argent.

Drapeaux, la Croix blanche, écartelée sur un fond de 4. couleurs bleu, aurore, noir & rouge, en flammes ondées, aboutissant en pointe aux angles de la Croix. Le Drapeau de la Colonelle, tout blanc.

La Compagnie générale a sa Justice particuliere. Il y a d'ailleurs une Justice pour tout le Regiment, & une Justice subordonnée dans chaque Compagnie.

Cent - Suisses.

La Compagnie est de 100. hommes; ses Officiers sont:

Un Capitaine - Lieutenant.

2. Lieutenans } my-partis en François & Suisses.
2. Enseignes. }
8. Exempts. }
4. Fourriers. }

Gardes de la porte.

La Compagnie est de 50. hommes distribués par Sentinelles aux portes du Louvre; ses Officiers sont:

Un Capitaine.

Quatre Lieutenans.

Cavalerie, Maison du Roi.

La Maison du Roi, Cavalerie, est composée de neuf Compagnies, sçavoir :

Les 4. Compagnies des Gardes du Corps.
La Compagnie des Gendarmes de la Garde.
La Compagnie des Chevaux-Legers de la Garde.
Les 2. Compagnies des Mousquetaires { Gris. Noirs.

La Compagnie des Grenadiers à Cheval. Cette Compagnie est de la Maison, & non de la Garde du Roi.

Gardes du Corps ou du Roi.

La premiere des quatre Compagnie, se nomme la Compagnie Ecossoise; on lui donne aussi le nom de son Capitaine. Cette Compagnie, outre le nombre d'hommes qui est le même que celui des trois autres, a encore 25. Gardes, nommés Gardes de la Manche, desquels le premier s'appelle l'Homme d'arme de France. La fonction de ces Gardes est d'être toujours deux debout à chaque côté du Roi, la face tournée vers lui, dans les Cérémonies, particulierement dans celles de l'Eglise, & six dans les grandes Cérémonies; ils ont alors par dessus leurs habit un Hoqueton, & sont armés d'une Pertuisane à gros gland; plus quatre Trompetes tirés des quatre Compagnies, & un Timbalier, on les nomme Trompetes & Timbalier des plaisirs.

Quatre Compagnies de 335. hommes, six Brigades par Compagnie, un Timbalier par Compagnie & un Trompete par Brigade.

Habits bleus, Galons & Boutonnieres d'argent, Chapeau bordé d'argent, Bandouillieres bordées d'argent & à carreaux d'argent, entremêlées de carreaux de la couleur des Etendarts de la Compagnie.

Etendarts	Comp. Ecossoise fond blanc.		au milieu un Soleil d'or en broderie.
	Les trois autres fond	vert. bleu. jaune.	

Officiers par Compagnie.

1 Capitaine.
3 Lieutenans, } Chefs de Brigade.
3 Enseignes, }
12 Exempts.
12 Brigadiers.
12 Sous-Brigadiers.
6 Porte-Etendards.
1 Aide-Major.
2 Sous-Aide-Majors.

Il y a 1 Major & 2 Aide-Majors pour les quatre Compagnies.

Gendarmes de la Garde.

La Compagnie est de 200 hommes, faisant 8 Brigades.

Habits rouges, paremens noirs, galons d'or sur toutes les coutures; armes, les Pistolets & l'Epée, Etendards & Guidons, des foudres qui tombent du ciel, devise: *Quò jubet iratus Jupiter.*

Officiers.

LE ROI, Capitaine.
1 Commandant.
1 Capitaine-Lieutenant.
2 Sous-Lieutenans.
3 Enseignes.
3 Guidons.
10 Maréchaux des Logis.
8 Brigadiers.
8 Sous-Brigadiers.
4 Porte-Etendards.
4 Aide-Majors.

Chevaux-Légers de la Garde.

La Compagnie est de 200 hommes, faisant 4 Brigades.

Habits rouges, paremens noirs, galons or & argent sur toutes les coutures, armés comme les Gendarmes.

Etendard, la foudre qui écrase les Géans, devise : *Sensere Gigantes.*

Officiers.

LE ROI, Capitaine.
1 Commandant.
1 Lieutenant.
2 Sous-Lieutenans.
4 Cornettes.
8 Maréchaux des Logis.
2 Aide-Majors, aussi Maréchaux des Logis.
8 Brigadiers.
8 Sous-Brigadiers.
4 Porte-Etendards.
4 Aide-Majors de Brigade.

Mousquetaires de la Garde.

Les Mousquetaires sont les Dragons de la Maison du Roi. Ils combattent à cheval & à pied : c'est pourquoi ils

ont Etendard & Drapeau, Tambours & Hautbois.

La Compagnie des Mousquetaires-Gris est montée sur des chevaux gris, d'où vient son nom; & celle des Noirs sur des chevaux noirs.

Chaque Compagnie est de 258 hommes, formant 4 Brigades.

Habits rouges. Les Gris bordés d'or, la subreveste bleue, par-dessus l'habit; au milieu, devant & derriere une Croix blanche, terminée par quatre fleurs de lis brodées, jaunes, avec des flammes qui partent des angles, la casaque de même. Les Noirs ont en argent ou en blanc tout ce que les Gris ont en or ou en jaune. Ils sont tous armés de fusils, & ont des bottes-molles.

Etendard & Drapeau des Gris, une Bombe qui tombe sur une Ville, devise : *Quò ruit & lethum.*

Etendard & Drapeau des Noirs, un Trousseau de Flêches, devise : *Jovis altera tela.*

Chaque Compagnie a les mêmes dignités d'Officiers.

Officiers.

LE ROI, Capitaine.
1 Capitaine-Lieutenant.
2 Sous-Lieutenans.
2 Enseignes.
2 Cornettes.
10 Maréchaux des Logis.
4 Brigadiers.
18 Sous-Brigadiers.
1 Porte-Etendard.
1 Porte-Drapeau.
2 Aide-Majors.

Grenadiers à cheval de la Maison du Roi.

Les Grenadiers à cheval combattent à cheval & à pied comme les Mousquetaires. Ils doivent aussi ouvrir les chemins & passages à la Maison du Roi, Cavalerie : c'est pourquoi ils ont, outre leurs fusils, une hache à l'arçon de la selle.

La Compagnie est de 163 hommes, formant trois Brigades.

Habits bleus, galons d'argent : ils ont des Tambours & Hautbois.

Etendard blanc, une Carcasse brodée en or, devise : *Undique terror, undique lethum.*

Officiers.

1. Capitaine.
2. Lieutenans.
3. Sous-Lieutenans.
3. Maréchaux de Logis.
6. Sergens.
3. Brigadiers.
6. Sous-Brigadiers.
1. Porte-Etendart.

LA GENDARMERIE.

La Gendarmerie eſt un corps de Cavalerie, qui n'eſt de la Maiſon du Roi, qu'à la Guerre, parce qu'alors il eſt de Brigade avec elle.

Seize Compagnies de 75. hommes, faiſant 8. Eſcadrons.

Habits rouges, galons d'argent aux poches & manches.

Depuis la cinquiéme Compagnie juſqu'à la derniere, chaque Eſcadron eſt compoſé d'une Compagnie de Gendarmes & d'une de Chevaux-Légers.

1re. Gendarmes Ecoſſois.
2. Gendarmes Anglois.
3. Gendarmes Bourguignons.
4. Gendarmes Flamans.
5. Gendarmes de la Reine.
6. Chevau-Légers de la Reine.
7. Gendarmes Dauphins.
8. Chevau-Légers Dauphins.
9. Gendarmes Bretons.
10. Chevau-Légers Bretons.
11. Gendarmes d'Anjou.
12. Chevau-Légers d'Anjou.
13. Gendarmes de Berry.
14. Chevau-Légers de Berry.
15. Gendarmes d'Orléans.
16 Chevau-Légers d'Orléans.

Officiers.

Capitaine.
Lieutenant.
Sous-Lieutenant.
Enſeigne.
Guidon.
Maréchaux de Logis, &c.

Service de la Garde du Roi.

Les Régimens d'Infanterie pour la Garde du Roi, ainſi que les Compagnies de Cavalerie & Dragons ou Mouſquetaires, ne vont en campagne que par détachemens, quand le Roi reſte; mais tout marche quand le Roi va à la guerre, excepté cependant des détachemens qui reſtent pour la Garde de la Reine, des Princes en bas âge & des Princceſſes

Le nombre des Troupes en général.

Le Roi de France peut mettre aisément sur pied trois cent mille François & plus ; mais ce nombre n'est pas toujours entretenu ; ainsi on ne peut fixer positivement le nombre des Troupes. Il y a environ cent Régimens d'Infanterie, soixante de Cavalerie & quinze de Dragons.

Les Vivres de l'Armée.

On appelle les Vivres, les fournitures, magasins, convois, &c. destinés à la nourriture de l'Armée en campagne.

Officiers généraux	*Officiers pour le détail.*
L'Intendant de l'Armée.	Le Capitaine des Chariots & Caissons.
Les Directeurs généraux.	Les Lieutenans-Conducteurs.
Les Entrepreneurs généraux.	Les Commis aux Magasins, aux Fours, &c.

DE LA DISCIPLINE DES TROUPES.

L'Exercice, les Evolutions, les Reveües, les Camps de Paix.

Afin de rendre les Troupes adroites au combat, on fait faire, en tems de paix & même dans l'intervalle des Campagnes, l'exercice du Fusil & de la Bayonette, & les évolutions militaires, à l'Infanterie.

L'Exercice consiste dans le maniement uniforme & réglé du Fusil, soit pour le porter, le charger, le tirer, &c. & de la Bayonette, pour la mettre au bout du Fusil. De tems en tems le Major du Régiment commande l'Exercice de tout le Régiment assemblé, soit de vive voix, soit au coup de Tambour.

La Cavalerie ne fait point d'Exercice ; elle escadronne seulement en faisant des évolutions.

Les Dragons font l'Exercice du Fusil comme l'Infanterie, & escadronnent comme la Cavalerie.

Les évolutions, tant d'Infanterie que de Cavalerie, sont de marcher en files sur quatre, huit, &c. hommes de

uteur ; de former des bataillons, des escadrons, des
elotons, se séparer, se rassembler, &c. Il n'y a pas moyen
i d'entamer seulement cette matiére, dont il y a des Li-
es entiers.

Pour sçavoir si les Troupes sont complettes, en bon état
bien disciplinées, il se fait de tems en temps des re-
ues de Régiments, ou seuls ou plusieurs ensemble, soit
r le Colonel, le Major, l'Inspecteur, le Commissaire,
c. La revüe de l'Armée entiere se fait par le Général. Le
oi fait la revüe des Troupes de sa Maison ; quelquefois
ême en tems de Paix il ordonne des Camps qui se nom-
ent *Camps de Paix*, où tout s'exécute comme à la Guerre,
ur apprendre aux Troupes à camper, & les accoutumer
métier de la Guerre.

LES ARMÉES EN CAMPAGNE.

Des Campemens.

La Guerre étant déclarée, le plus souvent par la publi-
tion de Manifestes, Ecrits dans lesquel les Puissances
pliquent leurs griefs, ou par quelques hostilités ; chaque
ation qui va se faire la Guerre, met ses Armées en
mpagne.

La Campagne dure ordinairement, depuis le commen-
ment du Printems, jusqu'à la fin de l'Automne, plutôt
plus tard, selon la rigueur de la saison.

En France, le Général & tous les Officiers Généraux
ant été nommés par le Roi, pour servir, l'Armée s'as-
mble au lieu indiqué & qui est marqué par un Maréchal
Camp.

A mesure que les Troupes arrivent, les Maréchaux des
ogis, auxquels le Maréchal Général des Logis de l'Armée
fait la distribution des Régimens, les conduisent à leurs
rrein ; alors le Major fait mettre le Régiment en bataille.
es Sergens dans l'Infanterie & les Maréchaux des Logis
s Régimens dans la Cavalerie & Dragons, alignent les
es pour chaque Compagnie.

Ensuite on dresse les Tentes de façon qu'elles présentent
côté à la tête du Camp, les rangées sont doubles, ac-

culées l'une contre l'autre, les ouvertures vis-à-vis un au-tre double rang assez éloigné pour former une rue passablement large, une seule Tente masque chaque double rang, & est ouverte en face de la tête du Camp.

Les Officiers dressent leurs Tentes sans allignement à la queue du Camp.

Les Tentes sont de trois sortes, les Canonieres, Tentes où campent 7. ou 8. Soldats; les Tentes ordinaires & les Marquises.

Les Marquises accompagnent ordinairement les Tentes des Officiers, elles se mettent par-dessus la Tente sur laquelle elles forment un toit & des côtés, qui s'éloignent de la Tente à certaine distance.

Les Vivandiers campent à la queue du Camp.

Les Officiers considérables se logent, quand cela se peut, dans les Villages ou Maisons voisines du Camp.

L'Infanterie pique ses Drapeaux à la tête du Camp & de chaque Bataillon, elle y pique aussi, de distance en distance, les bâtons qui soutiennent les fusils debout.

La Cavalerie pique, à la tête de chaque Escadron, les Etendarts, à côté desquels on pose les Timbales.

Garde des Drapeaux & Etendarts.

On pose sur le champ un Sentinelle à côté des Drapeaux & des Etendarts, le Fantassin l'épée à la main le jour, & le fusil la nuit; le Cavalier en bottes & le sabre à la main le jour, & la nuit son mousqueton. Tous ces Sentinelles sont tirés d'un Corps-de Garde qu'on établit d'abord. Ce Corps-de Garde, dans l'Infanterie, se tient environ cent pas en avant, & se nomme la Garde du Camp. On relève les Sentinelles de deux heures en deux heures.

Le devoir des Sentinelles posés à la garde des Drapeaux & Etendarts est, pendant le jour, d'empêcher qu'aucun n'approche trop près d'eux, & pendant la nuit de crier *qui vive?* quand ils entendent le moindre bruit; si on ne répond pas France & le nom de son Régiment, ils ont ordre de tirer au bruit, de peur de surprise.

Gardes avancées, Grandes-Gardes, Piquet, le Mot & les Bans.

Outre la Garde ci-deſſus, qui borde toute la tête de l'Infanterie, on poſe encore en avant des Gardes avancées d'Infanterie & des Grandes-Gardes de Cavalerie, ſouvent de moindres plus près du Camp, & de plus conſidérables en avant. Ces Gardes poſent des Sentinelles & des Vedettes. On donne ce dernier nom aux Sentinelles à cheval; ainſi un Cavalier poſé à quelque diſtance de ſa Troupe, pour obſerver ce qui ſe paſſe en avant, & avertir, ſe nomme une Vedette. On releve ces Gardes tous les matins, c'eſt-à-dire, qu'on en envoye d'autres en leurs place.

De plus, il y a un piquet dans chaque Régiment, c'eſt-à-dire, un certain nombre de Soldats, tous armés, & de Cavaliers, tous bottés, leurs chevaux ſellés, pour être prêts à la moindre allarme.

L'Ordre & le Mot ſe donnent tous les ſoirs par le Général au Major-Général de l'Armée, qui le donne à tous les Majors, leſquels le communiquent à tous les Officiers. Le Mot eſt ordinairement le nom d'un Saint & d'une Ville.

Si le Général a quelque diſcipline militaire ou quelque ordre général à faire ſçavoir à toute l'Armée, il les fait publier au ſon des Inſtrumens de Guerre, c'eſt ce qu'on appelle un Ban.

Office des Inſtrumens de Guerre dans le Camp.

Les Tambours battent la Diane au point du jour à la tête du Camp, & peu après la Garde pour relever les Gardes.

Ils battent la Meſſe à l'Infanterie.

Ils battent la Retraite à la fin du jour.

Les Trompettes ſonnent la Retraite.

Les Timbaliers battent la Meſſe à la Cavalerie.

Diſpoſition de l'Armée campée.

On ſuppoſe ici l'Armée campée dans une vaſte plaine ayant toute ſon étendue.

La Maiſon du Roi, Cavalerie & la Gendarmerie ferment la droite de la premiere ligne.

La Maiſon du Roi, Infanterie, occupe le centre de l'Infanterie de la premiere ligne.

Le Régiment des Carabiniers, Cavalerie, ferme la gauche de la premiere ligne.

La 2e. ligne 3e. &c. ſont diſtribuées ſur le même plan, c'eſt-à-dire que la Cavalerie occupe toujours les aîles & l'Infanterie le centre.

Les Huſſarts ont toujours leur camp à part du reſte de l'Armée.

Le Général choiſit, quand la choſe eſt poſſible, ſon logement vers le centre de l'Armée; on nomme le lieu de ſa demeure le Quartier général; là ſe raſſemblent toutes ſortes de Marchands, des Caffés, des Bateleurs; les Recollets y logent, comme étant Aumôniers de l'Armée, en un mot ce quartier reſſemble à une Ville ambulante.

Les Fourages.

C'eſt le Général qui ordonne les Fourages pour la nourriture des chevaux; ils ſe font plus près ou plus loin du Camp ou des Ennemis. Les Troupes commandées pour ſoutenir les Fourageurs, conſiſtent ordinairement en un détachement conſidérable de Cavalerie & d'Infanterie diſtribué en avant par pelotons, à diſtance l'un de l'autre, ſe communiquant par les Sentinelles & Vedetes, poſées dans leurs intervalles, pour être avertis en cas d'alarme, & ſe prêter ſecours. Cet arrangement de Troupes ſe nomme *la Chaîne*, qui ſert de ſûreté & de déffenſe aux Fourageurs, Valets, ou Cavaliers, pendant qu'ils font leurs trouſſes; c'eſt ainſi qu'on nomme les gerbes ou bottes d'herbes, pailles & grains qu'ils rapportent au Camp pour nourrir les chevaux.

LA MARCHE DE L'ARMÉE.

Quand l'ordre vient pour la Marche de l'Armée, les Tambours battent la Générale, l'Aſſemblée & le Drapeau, les Trompettes & Timbales, battent le Boutteſelle & l'Aſſemblée, alors on ploye les Tentes, & tout vient ſe ranger autour des drapeaux & des Etendarts, on ſe forme en troupe, & on marche à ſon rang en pluſieurs colomnes, c'eſt

dire, en longues files de Régimens qui ſe ſuivent, on garde dinairement une aſſez grande diſtance entre chaque colnne, & on en forme plus ou moins, ſuivant les cirnſtances des pays par où l'on paſſe.

L'Artillerie & les Bagages marchent à la tête, aux flancs, ns le centre ou derriere, ſuivant ce qui peut être à craine de l'Ennemi.

Quand il ſe rencontre des rivieres à traverſer, on jette ſſus des *Pontons*, eſpéce de batteaux de cuivre quarré-long, les joint ſur l'eau l'un à l'autre avec des cordes 'on arrête aux anneaux de chaque Ponton; on garnit le ſſus, de planches, cela forme des Ponts ſur leſquels les lomnes & toute l'Armée paſſe.

LES BATAILLES.

Il ſe trouve tant de circonſtances qui changent les ores de Bataille, qu'il eſt impoſſible de les décrire; mais ur en donner une idée générale, il n'y a qu'à ſuppoſer une vaſte plaine où une Armée puiſſe avoir toute ſon ndue. Le plus uſité en ce cas eſt que l'Armée ſe range ſur x lignes de front, l'Infanterie au centre, la Cavalerie deux côtés ou ſur les aîles; la ſeconde ligne ſera à trois t pas derriere la premiere ligne. Chaque corps dans les x lignes ſera diſtant l'un de l'autre de 50. à 60. pas, mais façon que les Troupes de la ſeconde ligne ſe trouvent en e des intervalles de la premiere, le Général au centre es Officiers généraux le long des lignes d'un bout à l'autre.

L'Artillerie ſera placée ſuivant les ordres du Général.

Il y aura quelques Troupes choiſies pour le corps de réve qui eſt quelquefois en troiſiéme ligne, mais toujours iné à relever les eſpérances avanturées.

C'eſt un deshonneur à l'Infanterie de perdre ſes Draux, & à la Cavalerie ſes Timbales.

DES SIÉGES.

Les opérations des Campagnes engagent ſouvent à aſſié des Villes fortifiées ou à s'y défendre; cela étant, il eſt opos de donner une idée des Fortifications, avant de

parler de l'attaque & de la défenſe des Places fortifiées, do[nt] il y a pluſieurs eſpéces, ſçavoir:

Les Places fortes ou *Places de Guerre*, ce ſont en général d[es] Villes fortifiées; on nomme Place d'arme, celle qui e[st] choiſie pour y retirer & y mettre en sûreté les Magaſin[s,] les Arſenaux, les Hôpitaux, &c.

Les Fortereſſes ſont de moindres lieux fortifiés, comme u[n] Bourg, un Village.

Les Citadelles ſont les Châteaux fortifiés des Villes d[e] Guerre.

Les Forts ſont des terreins qu'on fortifie, ſoit à la tê[te] de défilés, d'embouchures de Riviere, de détroits, pour en défendre l'entrée, ils n'ont ordinairement d'au[tres] Habitans que la Garniſon.

Les Fortins ſont de petits Forts ou des Châteaux fortifiés.

Fortifications. Pl. IV.

Pour rendre une Ville ou quelqu'autre terrein fortifiés, on les entoure en tout ou en partie par quelques-uns des ou[vrages] tracés dans la Planche ſuivante, *Fig. I.*

A Le Corps de la Place.
B La Place d'Armes où s'aſſemble la Garniſon.
ccc Les Baſtions } compoſent ce qu'on nomme les rem-
ddd Les Courtines } parts en général.
Ce qui eſt pointillé eſt le Foſſé.
e Baſtions à oreillons.
F Tenaille.
f Caponiere au-delà du Foſſé.
GG Demi-Lunes ou Ravelins.
HH Lunettes pour couvrir une demi-Lune.
K Contregarde.
L Ouvrages à cornes.
M Ouvrages à couronne.
N Cavalier élevé pour y placer des batteries ſupérieures.
P Caponiere garnie de Paliſſades, on la met au fond d[es] Foſſés ſecs.
222 Traverſes dans le chemin couvert.
33 Avant-Foſſé du ruiſſeau qui coule au pied du Glacis.
SS Places d'armes du chemin couvert.

Fig. 2.

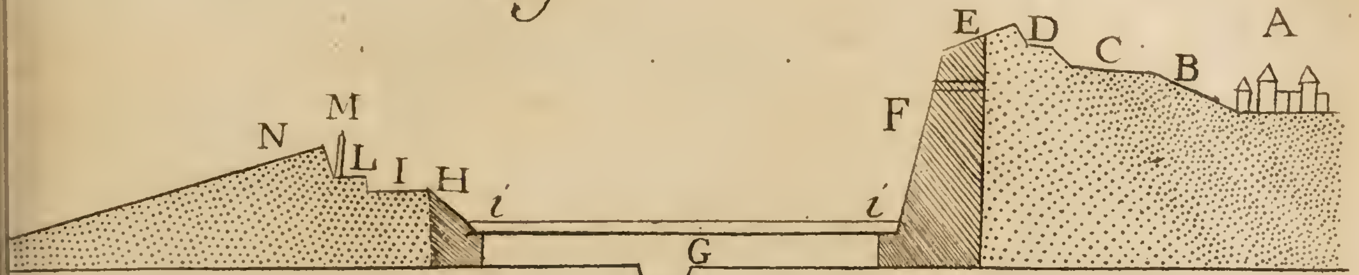


Fig. 1.

V M V T C P A C L La Ville ∂ 2 S ∂ B V 2 C 2 S r N G 3 F f ∂ c O K e r G H H V 3

Fig. 3.

f a f g b b e e ∂ ∂ e

Le Brun f.

v Glacis.

Cuvette dans les Fossés secs.

Au dehors du Glacis.

Lunete.

Flêche.

Redoute.

Fig. II. Profil des Remparts.

La Ville qui est enfoncée.

Le Talus qui mene au Terreplein.

Nota. Tout ce qui est pointillé est terre, & tout ce qui est ombré muraille de brique ou de pierre.

Le Terreplein.

Une Banquette.

Le Parapet.

L'Escarpe.

Le Fossé sec ou plein d'eau.

Les Ponts pour communiquer au chemin couvert.

La Contrescarpe.

Le Chemin couvert.

Une Banquette.

Les Palissades,

Le Glacis.

Fig. III. Plan d'un Bastion.

La Gorge ou entrée.

Les Flancs où sont les embrasures des Canons.

Les Epaules.

dd Les Faces.

e L'Angle.

ff Les Angles des flancs.

gg Les Courtines.

On voit dans le profil où coupe *fig. II.* que la Ville est 'abry d'insulte, le plus que faire se peut, par les forti-ations qui s'élevent au-dessus, car on monte pour arriver Terreplein, sur lequel les Troupes de la Garnison se pandent, d'où elles montent encore sur la Banquette, pour nir les Parapets & tirer sur les Assiégeants en cas d'ap-oches; c'est par cette raison que le Parapet est en talus côté de la campagne.

Les Parapets sont assez hauts pour donner sur le chemin uvert qui est au-delà du Fossé & qui a communication

à la Ville par des Ponts sur lesquels passe la partie de Garnison commandée pour border le chemin couvert, montant sur la Banquette, afin de tirer sur la campag le long du Glacis.

Comme le but des Assiégés est d'empêcher les Assiégea d'approcher du corps de la Place, presque tous les ouvrag avancés qu'on voit dans le plan *fig. I.* ne sont construi qu'à cette intention & à peu près sur les mêmes principe c'est-à-dire, Bastions, demi-bastions, Courtines, Fossé Glacis, &c. d'ailleurs on profite de tout, d'un ruisseau d'un rocher, d'une hauteur, d'un Marais &c. Plus u Place est fortifiée, soit par l'art, soit par la nature, par les deux ensemble, plus un Siége peut tirer en longue & donner le tems au secours d'arriver, ou lasser l'Ennem & faire lever le Siége.

Officiers des Places fortes.

Le Gouverneur.
Le Lieutenant de Roi.
Le Major.
L'Ayde-Major.

Armes & Défenses communes aux Assiégeans & aux Assiégés.

Les Canons.
Les Bombes ou Mortiers.
Les Perdreaux.
Les Grenades.
Les Carcasses.
Les Pots à feu.
Les Bales à feu.
Les Pétards aux Assiégeans.
Les Fascines.
Les Gabions.
Les Sacs à terre.
Les Sauffissons de 2 sortes.
La herse aux portes de la vill
Les Guerites aux Assiégés.
Les Fougasses.
Les Mines.
Les Contremines.
Les Innondations.
Les Chaussetrapes.
Les Chevaux de frise.

Les Canons sont de différens calibres, depuis 6. livres de bale, c'est-à-dire, le boulet pésant 6. livres jusqu 24. & 36. livres; les gros Canons sont principalemen employés aux Siéges, les moindres, comme plus porta tifs, servent plus communément en raze campagne.

Dans un Siége, les Assiégés & les Assiégeans se serven du Canon, les uns pour s'opposer aux approches & détruir le

les travaux, les autres pour détruire les fortifications.

On les charge d'un boulet ſeul, ou à mitrailles, autrement à cartouche, avec toutes ſortes de ferremens, ou à boulets ramés, qui ſont deux boulets unis par une chaîne, ou à boulets rouges, c'eſt-à-dire, rougis au feu, qui embraſent où ils portent.

Les Bombes dont les plus groſſes péſent 500. livres, ſont de gros boulets creux, garnis de deux ances de fer. On les remplit de poudre, on bouche enſuite le trou d'un tampon de bois percé d'outre en outre; on remplit le trou du tampon, d'une poudre compoſée, qui brule lentement, c'eſt ce qu'on nomme ſa fuſée. Le Mortier eſt un vaſe de fonte arrondi, ouvert par en haut dans toute ſa largeur & en équilibre ſur ſon affut; on met dedans de la poudre juſqu'à une certaine hauteur, puis de la terre & la Bombe par-deſſus. On place le Mortier la gueule en haut, plus ou moins incliné; on allume la fuſée de la Bombe, & tout de ſuite on met le feu à la lumiere qui eſt au bas du Mortier, dont la poudre chaſſe la Bombe très-haut en l'air, d'où elle retombe plus ou moins loin, ſuivant l'inclinaiſon qui a été donnée au Mortier; elle crêve en arrivant à terre, & envoye au loin ſes éclats, qui ſont très-dangéreux.

Les Perdreaux ſont pluſieurs petites Bombes qu'on arrange ſur la poudre du Mortier, & qui en crêvant chacun de ſon côté occupent plus d'eſpace.

Les Grenades ſont de très-petites Bombes, que les Soldats allument & jettent auſſitôt avec la main.

Les Carcaſſes ſervent plus rarement, ce ſont des bandes de fer, ajuſtées en rond, à jour comme une grille de fer, garnies par dehors de pluſieurs crochets; on emplit le dedans, de Grenades & de matieres combuſtibles, & on les envoye à l'ayde du Mortier, elles mettent le feu où elles s'accrochent.

Les Pots à feu ſont des tapons de cordes enduites de réſine, gaudron & autres matieres inflammables; on les envoye la nuit, à l'ayde du Mortier. Ces matieres arrivées à terre, y brûlent une eſpace de tems, & rendent une lumiere qui fait voir aſſez loin ce qui ſe paſſe du

côté de l'Ennemi ; on s'en sert dans les attaques d nuit.

Les Bales à feu sont en petit ce que les Pots à feu sont e grand, on les jette à la main aux mêmes intentions.

Les Petards ne servent qu'aux Assiégeans, quand ils veulen briser la porte d'une Ville ; c'est un espéce de gros va de fer rempli de poudre, qu'on attache à la porte ave de fortes vis, puis on y met le feu.

Les Fascines sont des fagots de cinq pieds de long, liés d deux liens, dont on se sert pour revêtir les Tranchée & pour combler les Fossés d'une Ville ; c'est ordinaire ment la Cavalerie qui les apporte à la queue des Tran chées.

Les Gabions sont des paniers de la forme d'un tonnea sans fond d'environ trois à quatre pieds de haut & d deux pieds & demi de large ; ils servent aux revêtissemen des Tranchées ; on les remplit de terre.

Les Sacs à terre sont des Sacs de grosse toile d'un pied & de mi de haut ; on les remplit de terre, ils servent au Tranchées.

Les Saucissons sont de deux sortes, lesquelles ne se ressem blent en aucune façon. On appelle Saucissons des Fascine très-longues, ayant dix à douze pieds de long, liées d trois liens, lesquelles servent à construire les embrasure des Canons dans les Tranchées. L'autre espéce de Sau cisson va être expliqué en parlant des Mines.

Les Mines sont des Galleries que l'on creuse sous terre, les quelles répondent & communiquent à des chambres o fourneaux qu'on remplit de tonneaux de poudre sous u terrein qu'on a dessein de faire sauter en l'air ; c'est alor qu'on se sert de Saucisson. Le Saucisson, en ce cas, es une espéce de corde d'étoupes nommée méche enduit de poudre préparée, entourée de papier, puis de parche min ; pour empêcher l'humidité, on enferme cette méche depuis le fourneau, le long des Galleries, jusques dehor dans de petites boëtes nommées *Augets* ; on met, quand il est tems, le feu au bout du Saucisson, la méche brûl lentement, le feu arrive aux fourneaux, enflamme l poudre des barils, dont l'effort fait sauter en l'air le ter-

rein au-dessus & les Troupes qui s'y rencontrent.

Les Fougasses sont de petites Mines qu'on construit en peu de tems, & qui font en petit l'effet des Mines.

Les Contre-Mines sont construites comme les Mines, elles font partie des fortifications d'une Ville, les assiégés conduisent les galleries & les fourneaux sous leurs ouvrages, quelquefois même jusques sous la campagne, soit pour éventer les Mines des Assiégeans, ou pour faire sauter des Batteries, des parties de Tranchées, &c.

Les Innondations s'exécutent de la part des Assiégés pour noyer les travaux des Assiégeans, en lâchant les Ecluses qui retiennent les eaux d'une Riviere, d'un Marais, &c. à portée de la Ville.

Les Chausses-Trapes sont des espéces de Chardons de fer, qui jettés sur terre, ont toujours quelques pointes en haut.

Les Chevaux de frise sont des morceaux de bois lardés de pointes de fer, de façon qu'il se trouve toujours quelques rangs de pointes en haut.

On se sert de ces deux dernieres Machines en plusieurs occasions, comme pour empêcher la Cavalerie d'avancer, pour défendre un Assaut, répandues & semées sur le terrein d'une brêche, &c.

Des Lignes de Circonvallation & de Contrevallation.

Lorsqu'une Armée qui fait le siége d'une Ville, peut avoir à craindre une forte & nombreuse Garnison, ou pour empêcher que rien n'entre & ne sorte de la Place ; elle l'entourre quelquefois avec des Lignes de *Circonvallation*.

Si en même tems elle appréhende que l'Armée ennemie vienne l'attaquer par ses derrieres, elle s'enferme elle-même dans des Lignes de *Contrevallation*.

Les Lignes de Circonvallation servent encore à fortifier une Armée en pleine campagne.

Toutes ces Lignes ne sont autre chose que des fossés en forme de fortifications, la terre du fossé jettée en-dedans, c'est-à-dire du côté du Camp ; mais lorsqu'il est néceffaire de les rendre très fortes, on y forme des Redens, qui sont des angles rentrants & saillants, des demi-bastions, &c. de distance en distance : on y ajoute un avant-fossé, au-delà

duquel on creuse deux ou trois rangs de Puits de six pieds de gueule, terminés au fond en pointe de Verre à boire. Tous ces Puits se touchent & enfin un dernier fossé. On se sert aussi de Chausse-Trapes, on fait des Abatis de bois, &c. souvent on fraise les fossés, c'est-à-dire, qu'à mesure qu'on les fait, on met vers les deux tiers du Parapet de terre qu'on éleve, un rang de Piquets longs & pointus qu'on place horizontalement & près l'un de l'autre, puis on acheve en mettant de la terre par-dessus pour terminer la Crête.

Travaux & Attaques des Assiégeans.

Le Siége d'une Place forte commence toujours par des Tranchées, espéce de fossés qui se creusent en allant vers la partie de la Ville que le Général juge à propos d'attaquer. Le côté de l'attaque étant donc résolu, on ouvre les Tranchées jusqu'à deux ou trois, à distances l'une de l'autre, & autant que l'on peut, hors de la portée du Canon de la Ville. La queue de la Tranchée est l'endroit où on a commencé à l'ouvrir.

Des Soldats commandés sans autres armes que les outils nécessaires pour remuer la terre & qu'on nomme alors les *Travailleurs*, commencent par piquer des Gabions à la file, suivant la ligne que l'Ingénieur indique, lui présent; ce qui se fait ordinairement de nuit. Ces Gabions se piquent debout sur le terrein, & toujours du côté de la Place. Les Travailleurs qui suivent, creusent le fossé, laissant deux pieds au moins de banquette le long des Gabions; ils fouillent & jettent la terre dans les Gabions, à mesure qu'ils sont remplis, on met sur chacun 6. Fascines du sens du fossé, en Gerbées, c'est-à-dire 3. puis 2. & 1. Les Sacs à terre se posent deux l'un sur l'autre, dans les intervalles que donnent les deux Gabions qui se touchent, & jettant toujours la terre du fossé, il se forme en-dehors un espéce de Glacis qu'on nomme le revers de la Tranchée. Les fossés dont nous parlons se font de deux pieds & demi de profondeur, sur 7. 8 & plus de largueur; on les fait aller en zigzag, pour qu'ils ne puissent pas être enfilés par le Canon de la Place; c'est ce qu'on nomme *les Boyaux* de la Tranchée.

A meſure que la Tranchée avance, les Troupes commandées pour la garnir, y entrent. On reléve les Troupes de la Tranchée toutes les 24. heures, au matin.

Au bout d'un certain eſpace, on forme la premiere paralélle qui va d'une tranchée à l'autre, & qui eſt effectivement paralélle à la Ville; le foſſé de la paralélle ſe conſtruit comme celui des Boyaux, avec la différence cependant que celui-ci a 15 ou 18 pieds, plus ou moins de largeur, & que de diſtance en diſtance on ouvre des quarrés creux, pour y mettre plus ou moins de piéces de Canon en batterie; les embraſures s'en conſtruiſent de 10. ou 12. pieds d'épaiſſeur, par des rangs de Sauciſſons qui ſe recouvrent avec de la terre. Ces batteries ſe nomment *à ricochet*, parce qu'en chargeant moins les Canons, les Boulets gagnent plutôt le terrein, d'où faiſant pluſieurs bonds & ricochets en avant, ils balayent la campagne, rendent les ſorties des Aſſiégés dangereuſes, tombent dans le chemin couvert & ravagent par-tout où ils paſſent.

On continue les Boyaux, on fait quelquefois une ſeconde paralélle avant la derniere, qui ſe fait au bas du Glacis, & eſt deſtiné à l'attaque du chemin couvert.

Au moment marqué, les Troupes commandées ſortent de la derniere paralélle, & attaquent le chemin couvert; ſi elles parviennent à ſauter dedans & à s'en emparer, le logement ſe fait auſſi-tôt.

Ce logement eſt une Tranchée avec Gabions, Sacs à terre. Cette Tranchée ſuit exactement, en dehors ſur le Glacis, tous les angles & retours du chemin couvert; on creuſe en même tems les batteries en arriere. Ces batteries ſont alors deſtinées à battre en brêche, c'eſt-à-dire, à faire écrouler les murailles des fortifications ſur leſquelles elles tirent à toute volée; on met entre deux batteries de Canons, & plus en arriere, une batterie de Bombes, qui de leurs côté, concourent à accélerer la brêche.

On ſonge à la deſcente du foſſé, s'il eſt ſec, ou à le combler, s'il eſt plein d'eau.

Si le foſſé eſt ſec, les Sappeurs commencent par faire près du logement un Puits, au fond duquel ils percent une Galerie qui, paſſant ſous le chemin couvert, va s'ouvrir dans le foſſé.

Si le fossé est plein d'eau, on creuse tant qu'on peut, à l'abri; mais il faut absolument ouvrir dans le chemin couvert. C'est alors qu'on se sert de Gabions & Fascines, & de plus, on ajoute un *Blindage*. Ce qu'on nomme *Blindes*, sont des Chassis quarré-longs d'environ 4. pieds de large & de 6. à 7. pieds de long, appointés par un des côtés; on fait entrer les pointes dans les Fascines & Gabions qui viennent de servir à faire un mur à la Galerie extérieure, on soutient ces Blindes de l'autre côté avec des Fourches, dont chacune étaye deux Blindes; on jette Fascines & terre sur ces Chassis, ce qui forme un toit épais qui met à l'abri de la Mousqueterie de la Ville, autant que faire se peut; lorsqu'on a poussé le Blindage jusqu'au fossé plein d'eau, on jette dedans force fascines, on comble ainsi le fossé de proche en proche; on continue la Gallerie sur les Fascines avec Fascines, Gabions & Blindes, jusqu'à la brêche. Il s'agit alors d'attaquer l'Ouvrage qu'on veut prendre; si on y réussit, on s'y loge sur le champ, par la même méthode dont on s'est servi pour faire le logement du chemin couvert, &c.

Défenses des Assiégés.

Les Assiégés se défendent à coups de Canon qu'ils tirent de leurs Bastions & autres Ouvrages, tant sur les Tranchées, que sur les batteries des Assiégeans, pour les démonter, & à coups de Fusils, pour empêcher les approches. Ils font des sorties qui ont pour objet de repousser les Troupes qui gardent les Tranchées, de les combler, d'enclouer le Canon & de détruire leurs travaux; les autres Défenses sont de faire jouer Contremines & Fougasses, suivant les occasions, de se retrancher en-dedans des Ouvrages affoiblis par le Canon des Assiégeans, de lâcher les Ecluses, s'ils en ont, &c.

Reddition des Places.

Lorsque les Assiégés ont perdu tout leurs terrein & que les brêches sont faites au corps de la Place, il arrive souvent que le Général Assiégeant, envoye un Trompete au Gouverneur de la Ville, pour le sommer de se rendre &

de lui livrer la Place ; s'il y consent, on travaille à la Capitulation, quelquefois aussi le Gouverneur sentant bien qu'il ne peut plus se défendre, envoye des Tambours sur la brêche pour battre la Chamade, & fait arborer le Drapeau blanc, tout cela signifie qu'il demande à capituler. Alors le Général s'avance, & on se parle sur la brêche ; si les conditions ne conviennent pas, chacun se retire & le Siége se continue ; mais si on est d'acord, toute hostilité cesse sur le champ.

Il arrive rarement qu'un Gouverneur attende un Assaut général, parce que, si la Ville est prise d'Assaut, elle est toujours livrée au pilliage, & la Garnison passée au fil de l'épée.

Les Capitulations différentes.

Il s'en fait de trois espéces, sçavoir :

1°. Les honneurs de la Guerre pour la Garnison, qui sont de sortir de la Place Tambours battans, Méche allumée, Drapeaux déployés, du Canon & des Mortiers.

2°. La Garnison Prisoniere de Guerre.

3°. La Garnison désarmée & à la discrétion du Vainqueur.

DU BLOCUS.

On bloque une Place, lorsqu'on l'entoure simplement de Troupes sans l'assiéger, afin que rien n'y entre ni n'en sorte, ou pour s'en rendre maître par famine ; on y joint quelquefois des lignes de Circonvallation.

Quartiers d'Hyver.

Lorsque la Campagne est finie, on distribue les Troupes dans des Quartiers d'Hyver, c'est-à-dire, qu'on les envoye communément passer l'Hyver dans les Villes voisines du Théatre de la Guerre, pour les rassembler plus aisément à la Campagne prochaine.

Publications de Paix.

En France, quand la Paix est faite, elle se publie hautement à Paris, Capitale du Royaume, par le Roi d'armes & les Héraults d'armes, de la façon suivante.

Les Héraults d'ames, au nombre de onze, ont chacun le titre d'une Province de France, & le Roi d'armes de la France a le titre de l'ancien cry de Guerre des Rois de France.

Titre du Roi d'armes—Montjoye Saint Denis.

Les titres des onze Héraults, ſont :

Bourgogne.
Normandie.
Rouſſillon.
Alençon.
Charolois.
Picardie.
Touraine.
Xaintonge.
Angoulême.
Dauphiné.
Lyonnois.

L'ordre étant donné pour la Publication de la Paix, les Héraults ſe vêtiſſent d'une Toque de Velours noir, avec un Cordon d'or, de leurs Cottes d'armes de Velours pourpre, ſur laquelle eſt brodé en or, devant & derriere, le nom de leurs Provinces, accompagné de trois Fleurs de Lys & trois Fleurs de Lys ſur chaque manche ; ils ſont chauſſés avec Trouſſes & Brodequins. Le Roi d'armes a de plus la Couronne royale d'or au-deſſus des trois Fleurs de Lys. Tous montent à cheval, & vont de Place en Place, à chacune deſquelles le Roi d'armes annonce à haute voix que la Paix eſt faite entre &c.



DE LA MARINE,

ET DE LA GUERRE SUR MER.

LA Marine est en général les Vaisseaux de toute espéce d'un Etat quelconque, destinés à voguer sur les Mers; ainsi elle renferme l'Art de la Navigation, soit pour voyager, commercer, ou combattre; différens moyens forment cet Art: ceux que la nature indique, doivent ici avoir le premier rang.

Des Vents & de la Boussole.

Les Vents font avancer les Vaisseaux, & la Boussole les dirige au Nord ou au Midi.

Les quatre Vents principaux sont ceux du Nord, du Levant, du Midi & du Couchant.

Mais, comme le Vent vient indifféremment de tous côtés, il a fallu, pour désigner le Vent qui souffle dans les intervalles de chaque Vent principal, comme du Nord au Levant &c. en fixer un certain nombre qu'on nomme en général Rhombes ou airs de Vent. C'est pourquoi on trace un cercle qu'on divise en trente-deux parties égales et qu'on nomme la *Rose* des Vents; en voici les noms.

Nom des 4. principaux Vents, suivant les Navigateurs.

Le Vent du Nord est nommé Nord & s'écrit N.
Le Vent du Levant est nommé Est & s'écrit E.
Le Vent du Midi est nommé Sud & s'écrit S.
Le Vent du Couchant est nommé Ouest & s'écrit O.
} en abrégé.

On est généralement convenu que toutes les Cartes géografiques seront disposées de maniere que le Nord fait toujours le haut de la Carte, le Levant à droit du Spectateur, le Midi au bas & le Couchant à gauche. J'ai disposé la Rose des Vents, *Pl. V.* sur ce principe; de plus, on y désigne toujours le Nord par une fleur de lys, & le Midi par une pointe de flêche.

Les trente-deux Vents.

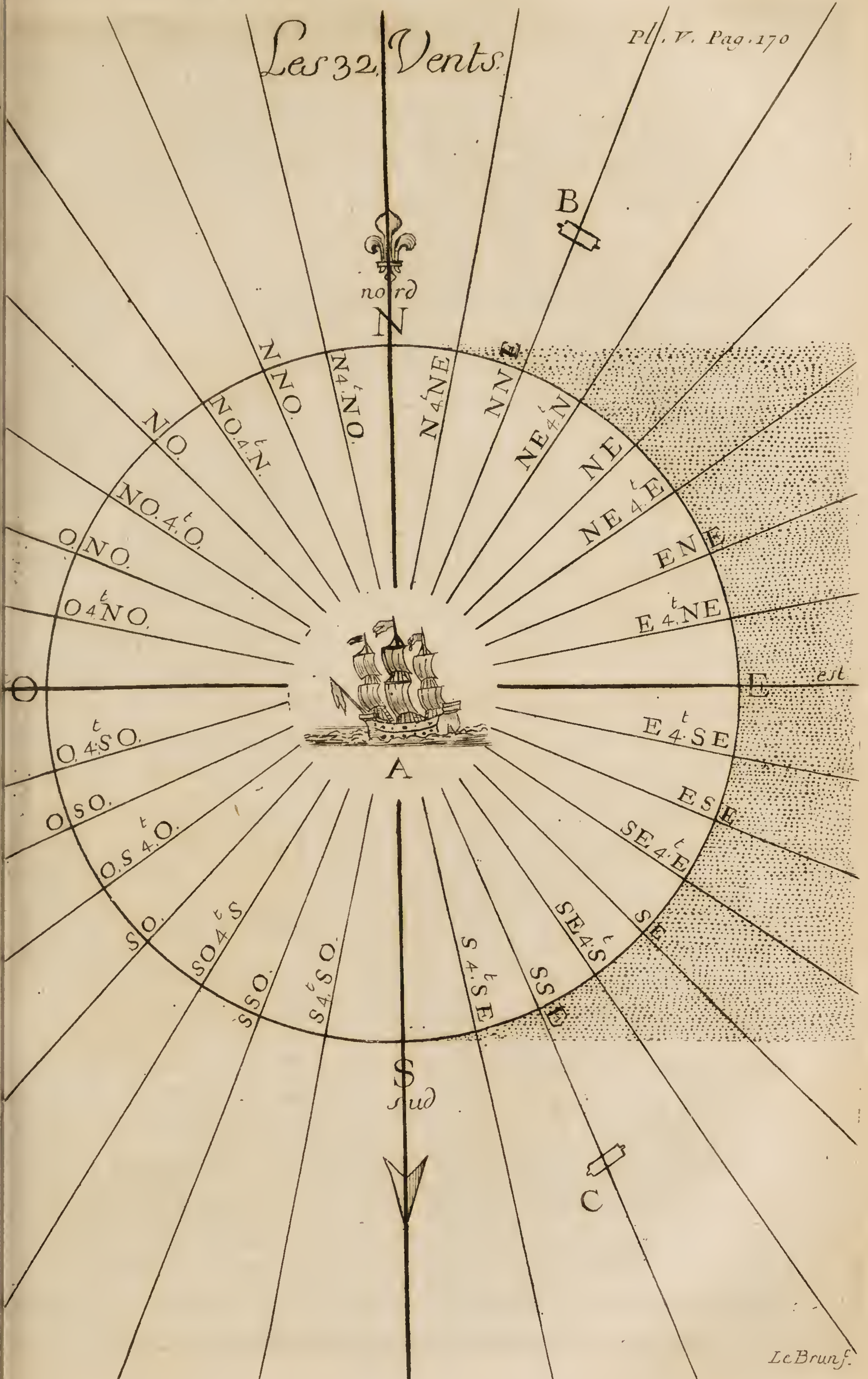
I. NORD, *Septentrion*, *Bize*, *Tramontane.*——]
Nord *quart de Nord-Eſt.*—N 4ᵗ. N E
Nord-Nord-Eſt.——N N E
Nord-Eſt *quart de Nord.*—N E 4ᵗ. N
NORD-EST, *Galerne*, *grec.*——N E
Nord-Eſt *quart d'Eſt.*——N E 4ᵗ. E
Eſt-Nord-Eſt.——E N E
Eſt *quart de Nord-Eſt.*——E 4ᵗ. N E

II. EST, *Levant*, *Oriental*, *Solaire*, *d'Amont.*——
Eſt *quart de Sud-Eſt.*——E 4ᵗ. S E
Eſt-Sud-Eſt.——E S E
Sud-Eſt *quart d'Eſt.*——S E 4ᵗ. E
SUD-EST, *Siroco.*——S E
Sud-Eſt *quart de Sud.*——S E 4ᵗ. S
Sud-Sud-Eſt.——S S E
Sud *quart de Sud-Eſt.*——S 4ᵗ. S E

III. SUD, *Sur*, *Méridional*, *Marin*, *d'Aval.*——
Sud *quart de Sud-Oueſt.*—S 4ᵗ. S O
Sud-Sud-Oueſt.——S S O
Sud-Oueſt *quart de Sud.*—S O 4ᵗ. S
SUD-OUEST.——S O
Oueſt *quart d'Oueſt.*——O 4ᵗ. O
Oueſt-Sud-Oueſt.——O S O
Oueſt *quart de Sud-Oueſt.*—O 4ᵗ. S O

IIII. OUEST, *Ponant*, *d'Abas*, *Briſe.*——(
Oueſt *4ᵗ. de Nord-Oueſt.*—O 4ᵗ. N O
Oueſt-Nord-Oueſt.——O N O
Nord-Oueſt *4ᵗ. d'Oueſt.*—N O 4ᵗ. O
NORD-OUEST, *Maeſtral.*——N O
Nord-Oueſt *4ᵗ. de Nord.*—N O 4ᵗ. N
Nord-Nord-Oueſt.——N N O
Nord *4ᵗ. de Nord-Oueſt.*—N 4ᵗ. N O
Nord &c.

Un Vaiſſeau peut faire route vers le Vent à la ligne d
plus près, c'eſt-à-dire, que, ſuppoſé que le Vaiſſeau


Les 32 Vents.
nord
N
NNO.
N4 NO
N4 NE
NNE
NO4 N.
NE 4 N
NO.
NE
NO.4.O.
NE 4 E
ONO.
NE
ENE
O4NO.
E 4 NE
O
E
est
O. 4 SO.
E 4 SE
OSO.
ESE
O.S 4 O.
SE 4 E
SO.
SE
SO 4 S
SE 4 S
SSO.
SSE
S4 SO.
S 4 SE
A
B
C
S
sud
Le Brun f.

soit poussé par le Vent d'Est imité dans la *Pl. V.* par l'espace qui est rempli de points, il peut non-seulement diriger sa route sur tous les airs du Vent, depuis NO & S, mais encore voguer & avancer par sa manœuvre sur les lignes B ou C; ce qui est entrer dans le Vent de trois Airs, depuis N jusqu'à NNE, ou depuis S jusqu'à SSE.

La Boussole.

La Boussole, qu'on nomme aussi Compas de Mer, ou Compas de route, est une Aiguille d'acier poli, terminée d'un bout par une fleur de lis, & de l'autre finissant en pointe de flèche : on aimante cette Aiguille, c'est-à-dire, qu'on la coule dessus une Pierre d'Aimant à plusieurs reprises, toujours du même sens, en allant vers la fleur de lis; alors elle contracte la disposition de tourner toujours au Nord: & pour qu'elle en ait entiere liberté, on la pose par son milieu en équilibre sur un pivot très-pointu; on contient le tout dans des boîtes; il s'en fait de plus grandes & de plus petites : le Pilote en a toujours une dans sa chambre, au moyen de quoi il connoît nuit & jour de quel côté son Vaisseau a le Nord. Cette Aiguille ne montre pas toujours précisément le point du Nord; car suivant les Pays qu'on parcourt, elle s'en écarte un peu à gauche ou à droite, & elle incline ou se baisse un peu du côté du Pole qu'elle indique; mais étant sous la ligne, elle ne s'incline vers aucun des deux Poles, & se tient dans un parfait équilibre.

INSTRUMENS SERVANT A LA NAVIGATION.

1°. *Pour diriger sa Route par la hauteur du Pole & des Etoiles fixes pendant la nuit.*

Les Instrumens dont on parlera ci-dessous, ont tous pour objet de parvenir à connoître de nuit de quel côté on fait chemin. Lorsqu'on veut aller à l'Orient ou à l'Occident, du sens des longitudes, l'instabilité du Vaisseau ou d'autres inconvéniens s'opposent assez souvent aux observations; mais on profite le plus qu'on peut des momens favorables, qui sont cependant encore sujets à faire errer : enfin, voici ce qui peut se faire par le moyen de la hauteur des astres & par les Eclipses du premier des quatre Satellites de Jupiter.

Les Inſtrumens qui ſervent aux opérations ci-deſſus ſont :

L'Aſtrolabe.
Le Demi-Cercle.
Le Quart de Cercle.
L'Arbalêtrille.
Le Quartier Anglois.

L'Aſtrolabe eſt un Cercle diviſé par le côté en ſes trois cens ſoixante degrés. On le tient ſuſpendu par un anneau ; une regle arrêtée à ſon centre, & qu'on peut faire cependant tourner ſur toute ſa circonférence à une Pinule fendue ou trouée à chaque bout. Quand on voit l'Aſtre au travers des deux Pinules, le degré du Cercle où la regle reſte alors, eſt l'élévation de l'Aſtre au-deſſus de l'Horizon.

Le Demi-Cercle & le Quart de Cercle ayant de même une regle tenue au centre & mobile, donnent également les degrés ; mais au Quart de Cercle, c'eſt un plomb au bout d'un fil qui tombe perpendiculairement ſur les degrés.

L'Arbalêtrille eſt compoſée d'une regle épaiſſe, diviſée en degrés & minutes ſur ſes quatre faces. Cette regle ſe nomme la Flèche : elle eſt paſſée dans deux mortoiſes faites dans le milieu de deux autres regles plus courtes, qui peuvent couler ſur elle à angle droit ; ce qui reſſemble aſſez à la Croix d'un bâton d'Archevêque, ou à la Croix de Lorraine : ces deux regles coulantes ſe nomment les Marteaux. Il y en a un plus court que l'autre. On met l'œil au bout de la regle, & on aligne les deux Marteaux, en les faiſant gliſſer juſqu'à ce qu'ils arraſent l'Aſtre : alors les diviſions ſur la regle indiquent ſa hauteur ſur l'Horizon.

Le Quartier Anglois eſt un Inſtrument compoſé, qui fait l'effet de ceux qui viennent d'être décrits.

Le ſeul Inſtrument dont on puiſſe ſe ſervir en Mer pour obſerver les Eclipſes des Satellites de Jupiter, principalement du premier, parce qu'il s'éclipſe derriere ou devant Jupiter trois ou quatre fois par ſemaine, eſt la Lunette d'approche. Les Eclipſes de ce Satellite ſont d'un grand ſecours dans la Navigation pour les longitudes. Pour cet effet, on doit être muni d'une liſte des heures de ſes Eclipſes pendant l'année, obſervées dans un même lieu ; & ſi dans l'endroit où on ſe trouve en Mer, il s'éclipſe plutôt ou plus tard, on eſt plus ou moins vers l'Orient ou vers l'Occident.

2° *Pour connoître la quantité de chemin qu'on fait en Mer.*

D'autres Instrumens ont été imaginés pour découvrir, au-
nt que faire se peut, le chemin qu'on fait par heure, sçavoir:

Le Sablier.

Le Loch.

Le Quartier de réduction.

Le Sablier qu'on nomme aussi *Horloge de Sable*, est com-
sé de deux Fioles de verre renversées l'une sur l'autre,
nt les deux goulots sont mastiqués ensemble, & ne se
mmuniquent en-dedans que par un très petit trou par où
sable factice, fait, à ce qu'on dit, de coquilles d'œuf mi-
en poudre très fine, dont on garnit la Fiole de dessus,
mbe petit à petit dans celle de dessous par un petit trou,
se vuide totalement, soit en une heure ou en plusieurs
ivant leurs grandeurs, après quoi on retourne le Sablier
ur recommencer. Cet instrument sert de Pendule en Mer
ur compter les heures.

Le Loch est un morceau de bois d'environ un pied de
ig, creusé en petit batteau garni de plomb en-dessous,
aché à une longue ficelle nouée de toises en toises; on
jette en Mer à la poupe, & on ne commence à compter
nœuds ou toises que quand il est au-delà de l'agitation
e le Vaisseau cause à l'eau; alors le Loch est supposé im-
bile sur la Mer. On dit que si en une demie minute on
e 24 toises, le Vaisseau fait une lieue par heure si 48 toises,
ieues &c. mais cela est très sujet à erreur.

Le Quartier de réduction est un quart de Cercle tracé
r une surface plate & rempli de quantité de quarts de
ercles à distance égale & à centre commun, coupés par
s quarrés de lignes droites en équerre l'une à l'autre;
st à l'aide de toutes ces lignes, que les Pilotes tracent
réduisent en petit le chemin du Vaisseau, prenant tou-
urs le centre commun des quarts de Cercle pour le point
départ du vaisseau.

3°. *Pour connoître le fond & le terrein du fond de la Mer.*

On se sert pour cet effet d'un seul Instrument, sçavo La Sonde.

La Sonde est un cone ou un morceau de fer fait en p de sucre ; on remplit de suif sa base, qui est creuse ; l'attache par l'anneau qui est à son bout pointu à une co divisée par brasses, chaque brasse a cinq pieds ; on je la Sonde à la Mer, & on lâche la corde jusqu'à ce c la Sonde touche au fond, par ce moyen, on sçait, en tirant la Sonde, non seulement de combien on est au-d sus du fond de la Mer, mais encore quel est l'espéce terrein qu'elle a touché, car il s'en attache des petites p ties au suif, ou il se trouve rayé s'il a donné sur des ches. Cet Instrument est essentiel pour connoître la prof deur des écueils sous l'eau, bancs de sable, &c.

Cartes.

On s'aide de tout ce qu'on peut en Mer, soit Car Marines, desseins de veues de Côtes, petites Cartes par culieres des pays, &c.

Latitudes & Longitudes.

Les Latitudes sont l'élévation du Pole sur l'horizon l'endroit où on est, soit Pole Artique ou Antartique ; ai on sçait de combien on avance vers le Nord ou vers le M di aidé en même tems par la Boussole.

Les Longitudes sont la distance qui se trouve de l'e droit où on est, au premier Méridien qu'on a fixé, po les Navigateurs, à l'Isle de Fer, en voguant d'Orient Occident, ou d'Occident en Orient ; mais plusieurs inco véniens ont empêché jusqu'à présent d'avoir les Longitud justes en Mer. Les Eclipses des Satellites de Jupiter, sur-to du premier, qui arrivent tous les deux ou trois jours, sont d'un grand secours. *Voyez à l'Astronomie, cy-aprè*

Des Marées, Flux ou Flot, Reflux ou Jussan.

La Mer, c'est-à-dire, les eaux de l'Océan, montent tous jours lunaires sur les bords des Terres qu'elles arrosent ux fois & s'en retirent deux fois, ce qu'on nomme Ma-, est un Flux & Reflux; ainsi il y a deux Marées dans aque jour lunaire.

Quand la Mer cesse de monter, on dit pleine Mer, & se Mer, quand elle cesse de descendre.

La Marée retarde tous les jours d'environ trois quarts eure, comme la Lune.

Vers les nouvelles & pleines Lunes, les intervalles des arées sont plus près l'une de l'autre, que dans les quadra-es (*Voyez à l'Astronomie, cy-après.*) & sont beaucoup s hautes aux nouvelles & pleines Lunes des Equinoxes, 'en autres tems.

La Mer Méditerranée & la Mer Baltique n'ont ni Flux Reflux par elles-mêmes; elles se ressentent seulement un u des Marées de l'Océan.

DES VAISSEAUX.

Presque toutes les Nations navigent sur les Mers par le ours des Bâtimens de bois que chacune à construit à sa aniere, soit pour combattre ses Ennemis au milieu mê- des flots, ou pour entreprendre des Voyages de long urs, & entretenir un commerce considérable dans les pays plus reculés.

Les Bâtimens qui vont en Mer, se nomment en général s Vaisseaux; les plus considérables prennent encore le m de Navires. On en a imaginé de tant de formes & andeurs, qu'il faut se restraindre ici à parler seulement ceux dont on se sert, principalement dans nos Mers, t à Voiles, pour profiter des Vents, ou à Rames, pour servir de l'eau même, sçavoir :

Le Vaisseau de Guerre, sa Chaloupe & son Esquif.
La Fregate.
Le Vaisseau Marchand.
La Corvette.
Le Brûlot.

La Galiote à Bombes.
La Flutte.
La Tartane.
Le Brigantin.
Le Chiabec.
La Galère.

Les Vaisseaux de Guerre sont de différentes grosseurs co me depuis 130 pieds de long jusqu'à 170 & depuis vi pieds de large jusqu'à quarante ; les plus gros ont tr ponts ou étages, les moindres deux, & depuis 50 Can jusqu'à 120, le tout à peu près.

La Chaloupe est un Batteau long sans Voile, qu'on e barque avec le Vaisseau & dont on se sert à rames en de besoin.

L'Esquif est un Batteau plus petit que la Chaloupe, dont on se sert également.

La Fregate est un espéce de Vaisseau plus petit & p bas qu'un vrai Vaisseau ; elle a communément deux po & porte depuis 20 jusqu'à 30 Canons.

Le Vaisseau Marchand est un médiocre Vaisseau, qui principalement à transporter des Marchandises ; on y e barque aussi du Canon ; on ne définit sa grosseur que la quantité de Tonneaux ou de fois 2000 livres qu'il p porter ; ainsi un Vaisseau de 50 Tonneaux est celui qu peut charger de 50 fois 2000 liv. qui est 100000 liv. &

La Corvette est une petite Fregate qui n'a qu'un por & porte depuis 12 jusqu'à 18 Canons.

Le Brûlot est un vieux & petit Vaisseau qu'on remp d'Artifice, il ne sert qu'en Guerre, en s'accrochant à Vaisseau ennemi, pour tâcher d'y mettre le feu.

La Galiote à Bombe est un petit Bâtiment de Guerre q n'a qu'un demi-pont ; les Mortiers y sont posés sur un am de Cables qui vont jusqu'au fond de cale.

La Flute est un gros Bâtiment renflé qui sert à transp ter les Vivres ; c'est un espéce de Magazin pour les Escadr

Le Brigantin est un petit Vaisseau de bas bord, qui à Voiles & à Rames.

Le Chiabec est un petit Bâtiment à Voiles & à Rame il est destiné à transporter des Munitions.

La Tartane eſt un Barque de Pêcheur à un ſeul Mât garni d'une Voile Latine ou en triangle.

Les Galeres ſont des Bâtimens de bas bord ou plats qui vont à Rames, & qui cependant ont deux Mâts garnis chacun d'une Voile en triangle ou Latine dont la plus grande ſe nomme la Bâtarde; elles ont ordinairement 120 pieds de long, 18 pieds de large & 5 piéces de Canon à leurs bouts, dont une très groſſe, nommée *le Courſier*, 2 moindres & 2 petites; elles ont 25 à 30 bancs pour ranger ſur chacun 4, 5 ou 6 Rameurs, ce qui fait, pour 30 bancs à 6 Rameurs, 180 hommes. Les Galeres craignent les gros-tems, ainſi elles ne peuvent guères aller que le long des côtes pour les défendre des approches de l'Ennemi.

La plûpart des Rameurs ou Forçats, ſont gens condamnés par la Juſtice à ramer ſur les Galeres; il y en a de condamnés à tems & d'autres à perpétuité. La Chiourme eſt un terme générique qui ſignifie tous les Rameurs aſſemblés & en leurs place ſur la Galere.

Le Roi de France entretient environ 40 Galeres.

Il n'y a plus depuis peu de Général des Galeres, la Charge eſt abolie.

Les Galeres ſont maintenant diſtribuées dans tous les Ports conſidérables de la France, & leurs Officiers roulent avec ceux de Vaiſſeaux.

Les Comites ou Comms ſont prépoſés pour le détail & la Police des Galériens ſous les ordres des Officiers.

Les principales Galéres ſont : La Réale, la Patronne & la Capitaineſſe.

Vaiſſeaux affectés à certains Pays.

Le Gallion d'Eſpagne eſt un très gros Vaiſſeau de haut bord, qui eſcorte la Flotte de Cadix dans ſon trajet au Golfe de Méxique.

La Carraque de Portugal eſt à peu près comme le Gallion d'Eſpagne, mais encore plus gros.

La Galéaſſe de Veniſe eſt une groſſe Galére, le plus grand de tous les Bâtimens à Rames & à Voiles; elle porte juſqu'à 20 Canons; elle a 3 Mâts, ſçavoir : *Maeſtre*, *Miſene* & *Artimon*; elle a 32 bancs couverts de 6 ou 7

Forçats chacun ; elle embarque des Troupes.

Le Bucentaure de Venise est un gros Bâtiment qui ne se[rt] aux Venitiens que le jour de l'Ascension ; il est renom[-]mée à cause de la singuliere Cérémonie à laquelle il ser[t] qui est celle d'aller épouser la Mer. La Cérémonie [du] Mariage se termine par un Anneau d'or que le Do[ge] jette dans la Mer.

PARTIES DES VAISSEAUX.

Les parties des Vaisseaux, dont on va parler, sont ce[l-]les que tout le monde doit principalement connoître, a[t-]tendu qu'elles sont les plus vulgaires dans les Récits & da[ns] les Relations des Gens de Mer, Voyageurs & autres.

L'Avant ou la Proue.
L'Arriere ou la Poupe.
La Quille.
Le Maître Bau.
Les Flancs.
Les Ponts ou Etages.
Le Gaillard.
Les Pompes.
Les Sabords.
La Cale.
Les quatre Mâts, sçavoir : { Le Mât de Beaupré. Le Mât de Miséne. Le grand Mât. Le Mât d'Artimon.
Les Vergues.
Les Voiles.
Les Cordages & Cables.
Les Hautbans.
Les Ancres.
Le Lest.
La Cargaison.
L'Arrimage.
La Sainte Barbe.
La Soute aux Poudres.

La Proue ou *l'Avant* est le bout du Vaisseau qui fend l'ea[u].

La Poupe ou *l'Arriere* est le derriere du Vaisseau, où e[st] attaché le Gouvernail qu'on nomme aussi le Timon.

La Quille eſt, pour ainſi dire, la baſe du Vaiſſeau & la partie la plus baſſe ſous l'eau, dans toute ſa longueur; elle eſt formée par de groſſes piéces de bois attachées l'une à l'autre de la Proue à la Poupe.

Le Maître-Bau eſt l'endroit où le Vaiſſeau a ſa plus grande largeur.

Les Flancs ſont en général les côtés du Vaiſſeau.

Les Ponts, depuis un juſqu'à trois, ſont les étages du Vaiſſeau, où ſont placés les Canons.

Le Gaillard eſt un quatriéme étage ou le plus haut Pont d'un Vaiſſeau, mais il ne va pas d'un bout à l'autre; on le diſtingue en *Château d'avant* & *Château d'arriere*, l'un à la Proue l'autre à la Poupe. Il y a des Vaiſſeaux qui n'ont point de Gaillard.

Les Pompes ſont pluſieurs dans un Vaiſſeau; elles ſervent à jetter à la Mer l'eau qui y ſera entrée par quelque cauſe que ce ſoit.

Les Sabords ſont les ouvertures ou fenêtres par leſquelles on tire les Canons le long des flancs; on les ferme avec des Volets nommés *Mantelets*.

La Cale eſt, pour ainſi dire, les Caves du Vaiſſeau; les plus baſſes de ces Caves ſe nomment *le fond de Cale*.

Mâts.

Les 4 Mâts ſont des arbres entiers Pins ou Sapins entés l'un au bout de l'autre, poſés debout ſur le Vaiſſeau, excepté le ſuivant qui eſt penché ſur la Mer; ils ſont deſtinés à porter les Voiles.

1er. *Le Beaupré*, il eſt à la Proue & penché en avant ſur la Mer, il a juſqu'à 60 pieds & plus de long.

2e *Le Mât de Miſene*, il eſt derriere le Beaupré & en eſt aſſez proche; il a environ 70 pieds de long.

3e *Le grand Mât*, il eſt vers le milieu du Vaiſſeau; il a environ 100 pieds de long.

4e *Le Mât d'Artimon*, il eſt à peu près entre le grand Mât & la Poupe; il a environ 90 pieds de long.

Nota. Que toutes ces proportions diminuent à meſure que le Vaiſſeau eſt plus petit.

Les Vergues sont de très longues perches attachées libre-ment en travers par le milieu aux Mâts, & c'est à cha-cune de ces Perches que chaque Voile est liée dans tou sa largeur.

Voiles.

Deux Voiles au Mât de Beaupré, la plus basse se nom-me *la Sivadiere*, celle d'au-dessus, la Voile de *Perroquet*.

Trois Voiles au Mât de Miséne, la plus basse se nom-me *la Misene*, celle d'au-dessus la Voile d'*Hunier*, la pl haute la Voile de *Perroquet*.

Trois Voiles au grand Mât, la plus basse se nomme Cape, les deux autres la Voile de *Hunier* & la Voile de *Per-roquet*.

Deux Voiles d'Artimon, la plus basse se nomme la Vo d'*Artimon*, celle d'au-dessus la Voile de *Perroquet*.

Les Cordages & Cables qu'on nomme en général *les Manœu-vres*, servent effectivement à manœuvrer les Voiles & fortifier & étayer les Mâts.

Les Haubans sont de grosses Cordes ayant d'autres Cord en forme d'échelons d'un Hauban à l'autre. Les Hauba vont se rendre aux Hunes, espéces de plateaux rond enfilés par leurs centre dans les Mâts, pour les afferm en leurs places.

Les Ancres sont de grosses barres de fer, courbées en a évasé, terminé par les deux bouts en forme de fer flêche; du milieu de l'arc s'éléve à plomb une autre bar de fer droite, terminée par un anneau mobile, sous lequ est un morceau de bois en travers, pris par son centr on attache un Cable à l'anneau & lorsqu'on veut arrêt le Vaisseau, on file le Cable, c'est-à-dire, on lai descendre l'Ancre au fond de la Mer, où il s'accroche p l'une ou l'autre de ses pointes & arrête le Vaisseau a quel il tient par le Cable filé. Un Vaisseau est ordina rement muni de plusieurs Ancres de grosseurs différent

Le Lest d'un Vaisseau est un poids qu'on y ajoute au fond Cale, pour l'assurer & lui faire garder l'équilibre; c'e ordinairement de sable ou de cailloux dont on se sert.

La Cargaison est la charge d'un Vaisseau en Marchandises.

L'Arrimage est l'arrangement des Marchandises dans un Vaisseau.

La Sainte-Barbe est la Chambre où les Canoniers serrent leurs ustenciles d'artillerie.

La Soute aux Poudres est le plus bas étage du Château de Poupe où on met le Magazin des Poudres.

TERMES DE MARINE LES PLUS FAMILIERS.

1° *Par rapport au Vaisseau.*

Stribord.
Bas-Bord.
Jetter le Grapin pour aborder.
Estre éloigné de 1, 2 &c. Cables.
Lâcher sa bordée.
Garnir le Pont.
Faire le quart.
Virer de bord.
Mouiller.
Faire de l'eau.
Toucher.
Echouer.
Une Voile.
Amener.
Touer.
Relâcher.
Lever l'Ancre.
Porter vers un endroit.
Doubler.
Croiser.
Donner la chasse.
Bon, mauvais Voilier.
Isser, frêler les Voiles.
Ranger la côte.
Le bord.
La rade.
Le Port.

Stribord est la droite du Vaisseau pour celui qui de dedans regarde la Proue.

Bas-Bord est le côté gauche.

Nota. On nomme aussi un Vaisseau plat Vaisseau de bas-bord, parce qu'on donne le nom de haut-bord à un gros Vaisseau.

Jetter le Grapin ou *aller à l'abordage*, c'est accrocher un Vaisseau ennemi par le moyen des Grapins (*Voyez les Armes des Vaisseaux, page 192.*) pour sauter dedans, y combattre & tâcher de s'en emparer.

Estre éloigné d'un, de deux &c. Cables, façon de parler figurée; on appelle en Mer l'éloignement de 100 toises, une longueur de Cable.

Lâcher sa bordée, se dit d'un Vaisseau qui prêtant le flanc à

l'Ennemi, fait tirer tous les Canons de ce flanc.

Garnir le Pont est ranger les Soldats le long des Ponts du cô-té du Vaisseau ennemi.

Faire le quart, c'est veiller à ce qui se passe dans le Vaisse[a]u & aux environs; chacun fait successivement le quart da[ns] son district; on reléve le quart toutes les trois heures [&] demi.

Virer de bord, c'est faire tourner un Vaisseau afin qu'il prê[sente] son autre flanc au Vent ou à l'Ennemi.

Mouiller, c'est arrêter le Vaisseau en jettant l'Ancre pr[ès] d'une Terre où on veut descendre.

Faire de l'eau, c'est envoyer à terre pour y faire provisio[n] d'eau douce pour le Vaisseau.

Toucher, se dit quand le Vaisseau heurte contre un roch[er] caché sous l'eau, sous un banc de sable, &c.

Echouer, se dit quand un Vaisseau s'ouvre ou se brise con-tre une côte, contre un rocher, &c.

Une Voile, ce mot signifie un Vaisseau, en langage marin: Nous apperçumes une Voile à la pointe du jour, cela ve[ut] dire, Nous apperçumes un Vaisseau.

Amener veut dire abbatre les Voiles pour s'arrêter ou n'alle[r] pas si vîte; le Vainqueur oblige aussi l'Ennemi vaincu d'a-mener, afin qu'il puisse approcher plus aisément.

Touer, signifie se servir de rames dans la Chaloupe qu'o[n] lie au Vaisseau pour le tirer vers la terre, dans certaine[s] occasions.

Relâcher, c'est aborder à quelqu'Isle ou Terres dans le cou-rant d'un Voyage pour quelques nécessités du Vaisseau, soit pour le radouber, qui est le raccommoder, ou pa[r] quelqu'autre raison.

Lever l'Ancre, c'est le tirer du fond de la Mer pour se reme[t]-tre en marche.

Porter vers quelqu'endroit, c'est diriger la manœuvre & [le] gouvernail vers cet endroit.

Doubler, soit un Cap ou autre Terre avancée en Mer, c'e[st] passer de l'autre côté.

Croiser, c'est se tenir long-tems en Mer dans un certai[n] espace, le plus souvent pour attendre que l'Ennemi pa-roisse, afin de le combattre.

Donner la chaſſe à un Vaiſſeau ennemi, c'eſt le pourſuivre pour tâcher de le combattre ou de s'en emparer.

Un bon Voilier eſt le Vaiſſeau qui avance beaucoup en Mer; *mauvais Voilier*, c'eſt le contraire.

Iſſer & frêler les Voiles, c'eſt les ployer & les attacher à leurs Vergues.

Ranger une côte, c'eſt couler tout du long.

Le Bord; il y a des occaſions où un Vaiſſeau s'appelle bord, par exemple, au lieu de dire, J'allai dans le Vaiſſeau d'un tel, je dinai dans ſon Vaiſſeau; on dit, J'allai à bord d'un tel Vaiſſeau, je dînai à bord d'un tel.

La Rade, eſt un endroit en Mer remarqué pour pouvoir y jetter l'Ancre en attendant un Vent favorable pour entrer dans le Port.

Le Port eſt un endroit connu le long d'une côte où la Mer ſe trouve preſque environnée par des Terres avancées qui mettent les Vaiſſeaux en ſûreté contre les Vents.

2° *Par rapport au Vent.*

Vent frais.	Eſtre ſous Vent.
Vent arriere ou en Poupe.	Aller à baſſes Voiles.
Vent largue.	Aller à la bouline.
Vent contraire.	Une Houle.
Tempête ou gros tems.	Forcer les Voiles.
Calme.	Cingler.
Roulis.	Louvoyer.
Briſans.	Letanguage.
Dériver ou aller à la dérive.	La Lame.
Prendre le vent.	

Vent frais ſe dit d'un Vent aſſez fort pour faire enfler les Voiles & faire avancer le Vaiſſeau rondement.

Vent arriere ou en poupe, c'eſt celui qui ſouffle directement à la Poupe du Vaiſſeau.

Vent largue, eſt le plus avantageux de tous les Vents; c'eſt un Vent frais qui vient un peu de côté, car il enfle toutes les Voiles, au lieu qu'au Vent arriere, la premiere Voile qu'il enfle, met à l'abri celles de devant.

Vent contraire eſt celui qui vient en face de la Proue ou Avant du Vaiſſeau.
La Tempête ou le gros tems eſt un concours de Vents contraires l'un à l'autre & très violents, ſouvent accompagnés de tonnerre & d'éclairs; alors les vagues de la Mer s'élevent ſi haut, & un Vaiſſeau eſt tellement battu, que les Mâts ſe rompent, les Voiles ſe déchirent, de façon qu'étant hors d'état de manœuvrer, il périt quelquefois ſans reſſource.
Le Calme eſt une ſuppreſſion totale de Vent; alors le Vaiſſeau, n'ayant plus le ſecours des Voiles, ne ſçauroit avancer d'aucun côté.
Le Roulis eſt un balancement du Vaiſſeau à droite & à gauche, occaſionné ou par de groſſes vagues, ou quelquefois par ſes Mâts & ſa conſtruction défectueuſe.
Les Briſants ſont les vagues de la Mer, qui donnant contre des côtes élevées ou contre des rochers, reviennent avec impétuoſité, ce qui empêche les Bâtimens legers ou les Chaloupes que les Vaiſſeaux envoyent pour reconnoître les Terres, d'y aborder.
Dériver ou aller à la dérive, c'eſt lorſque le Vaiſſeau s'écarte petit à petit d'un côté ou d'autre de ſon chemin, ſoit par des courans qui l'emmenent, ou par quelque Vent qui le pouſſe de côté.
Prendre le Vent ſe dit en guerre, lorſqu'on met le Vent derriere ſoi par la manœuvre pour arriver ſur l'Ennemi, c'eſt ce qu'on appelle avoir le deſſus du Vent.
Eſtre ſous Vent, c'eſt en terme de guerre avoir le Vent contraire.
Aller à baſſes Voiles, c'eſt ne ſe ſervir que des Voiles baſſes dans un gros tems ou tems orageux.
Aller à la Bouline, eſt ſe laiſſer aller à un Vent de biais.
La Houle eſt la Mer encore groſſe à la ſuite d'un orage précédent.
Forcer les Voiles, c'eſt ſe ſervir de toutes ſes Voiles pour tâcher d'atteindre l'Ennemi qui s'enfuit ou pour l'éviter.
Cingler vers un endroit, c'eſt y aller à toutes Voiles, en profitant d'un Vent frais pour y arriver plus promptement.
Louvoyer, c'eſt aller en avant petit à petit en prêtant ſuc-

ceſſivement les flancs droit & gauche au Vent contraire.
tanguage eſt un défaut de conſtruction d'un Vaiſſeau, qui fait qu'en voguant, la Proue s'incline perpétuellement vers la Mer.

Lame eſt la vague qui vient ſe briſer contre la terre & ſe diſſipe enſuite. Les Lames ſe ſuccédent l'une l'autre.

ES SALUTS, SIGNAUX ET PAVILLONS.

Les Saluts ſe font en Mer par un ou pluſieurs coups de anon, ſoit en entrant ſoit en ſortant d'un Port, ou quand s Vaiſſeaux de différentes Nations ſe rencontrent; les luts ſe rendent. Les Vaiſſeaux d'une moindre Puiſſance uent les premiers de quelques coups de Canon ſans bou-s, la Puiſſance ſupérieure repond par un moindre nom-e.

Une autre eſpéce de ſubordination eſt de baiſſer ſon Pa-llon, lorſqu'on eſt à portée de la vue de Vaiſſeaux appar-nans à une Puiſſance ſupérieure. Baiſſer le Pavillon, n'eſt tre choſe que de l'approcher & le coler, pour ainſi dire, ntre ſon bâton, de maniere qu'il ne voltige plus & qu'il ſoit plus apperçu.

Les Signaux ſe font de Vaiſſeau à Vaiſſeau aſſemblés ur faire la même route; il s'en fait de pluſieurs ſortes :

Des coups de Canon.

Des feux allumés.

Des Pavillons, Flammes &c. placés différemment.

La quantité de coups de Canon tirés près à près ou à ns plus ou moins éloignés, ſignifient tout ce dont on convenu dans la Flotte; on ſe ſert auſſi de ce ſignal ndant la nuit, quand on eſt hors de portée de ſe faire tendre autrement.

Les Feux allumés pendant la nuit, lorſqu'on peut les voir, nifient auſſi différentes choſes, ſuivant les endroits du aiſſeau où on les allume.

Il y a des occaſions, où pendant le jour on place en dif-rens endroits du Vaiſſeau des Flammes ou Banderoles de verſes couleurs ou à divers Pavillons, tout cela pour le ême but.

PAVILLONS, CORNETTES OU GIROUETTES, FLAMMES OU BANDEROLES. *Pl. VI.*

Les Pavillons sont des espéces d'Etendarts plus longs q[ue] larges. A. Chaque Nation a son Pavillon particulier.

Indépendamment du Pavilllon, les Vaisseaux ont enco[re] des Cornettes ou Girouettes B. plus étroites & plus lo[n]gues que les Pavillons & terminées par deux pointes.

Les Flammes ou Banderoles C. sont étroites & très lo[n]gues, terminées par deux pointes.

Les Pavillons & les Cornettes sont les marques distin[c]tives de la Nation à laquelle le Vaisseau appartient; l[es] Banderoles ou Flammes servent d'ornement aux Galére[s] comme aussi de Signaux aux Vaisseaux.

Places des Pavillons. { Au haut du grand Mât.
Au Mât de Beaupré.
Sur le plancher de la Poupe.

Places des Girouettes. { Au Mât d'Artimon.
Au Mât de Miséne.

Les Flammes se mettent aux Vergues ou autres endroi[ts] pour Signaux.

Nota. En Guerre, on se munit assez communément de Pavillo[ns] pareils à ceux des Ennemis, soit pour les tromper en arborant leu[r] Pavillon, afin de leurs ôter toute méfiance & se sauver, si on n'est p[as] le plus fort, ou d'approcher d'eux pour les combattre.

Dans une Armée navale:

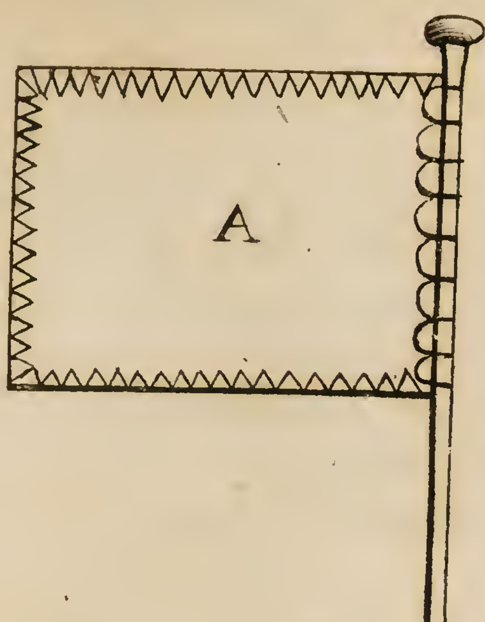
L'Amiral a son Pavillon au grand Mât.
Le Vice-Amiral, au Mât de Miséne.
Le Contre-Amiral, au Mât d'Artimon.

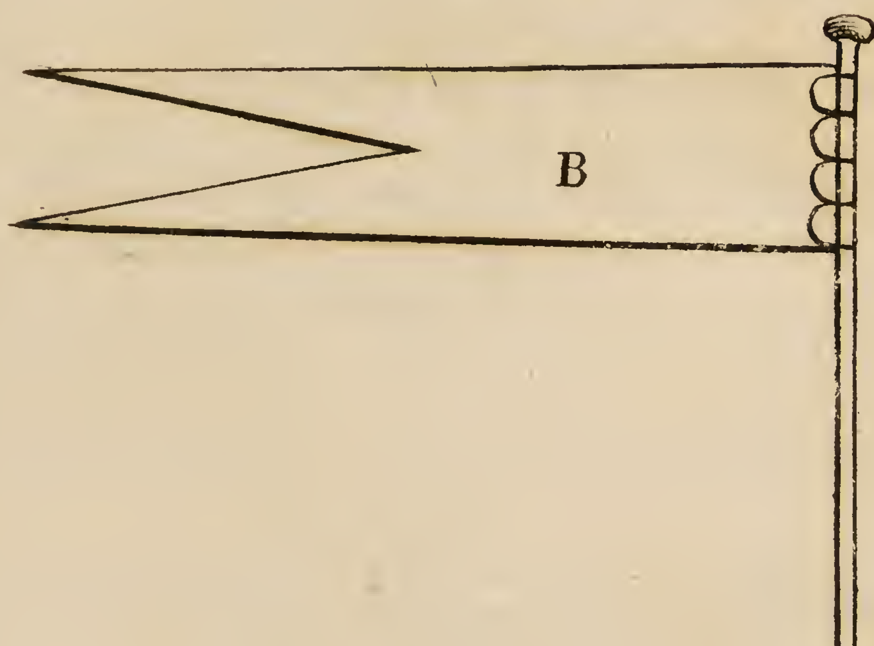
Pavillons des Nations.

De France——————Blanc, le Pavillon royal est semé d[e] Fleurs-de-Lys d'or, & au milieu le[s] Armes de France.

D'Espagne——————à 3 bandes rouge, jaune & blanche, l[a] bande blanche chargée d'un Aigle d'or

De Portugal————17 bandes en biais, vertes & rouge[s] successivement, excepté les 2 d'en-


A


B


C

bas qui ſont bleue & rouge, une Croix noire écartelée ſur le tout, dont le franc quartier eſt chargé d'une Croix d'argent.

ALLEMAGNE——fond jaune, au milieu l'Aigle impérial, tenant une épée nue à droite & un ſceptre à gauche.

HOLLANDE——ſoit du Prince ou des Etats Généraux d'Amſterdam, de Zélande &c. a 3, 6 ou plus de bandes entremêlées, orangées, blanches, bleues, rouges & noires.

ANGLETERRE——en général rouges, chargés d'une Croix de S. André blanche.

Ecoſſe & *Irlande*, blancs, chargés d'une Croix de S. André rouge.

E POLOGNE——rouge, chargé d'un Aigle d'argént.

E SUEDE——fendu comme une Cornette, bleu chargé d'une Croix d'or.

E DANNEMARC——fendu, rouge, chargé d'une Croix d'argent.

E MOSCOVIE——blanc, chargé d'une Croix de S. André, d'azur.

E ROME——rouge, chargé d'un Ange d'argent.

E VENISE——rouge, chargé d'un Lion d'or aîlé, ſur une petite bande d'azur, tenant une Croix d'or à la pate droite, & ſous la gauche un Livre où eſt écrit *Pax tibi, Marce, Evangeliſta meus*: Que la paix ſoit avec toi, Marc, mon Evangéliſte.

E GENNES——blanc, traverſé d'une Croix rouge.

E RAGUSE——blanc, chargé d'un Ecuſſon dans lequel eſt écrit *Libertas*.

E MALTHE——blanc, chargé de la Croix de Malthe rouge.

E TRIPOLY——verd, chargé de 3 Croiſſans d'or en triangle, dont les pointes ſe regardent.

De Tunis———les pointes du Pavillon émouſſées ... bandes, bleue, rouge, verte, ro... ge, bleue.

D'Alger———le Pavillon taillé à ſix pans en exagon... rouge, chargé d'une tête de Turc av... ſon turban.

De Salé———trois bandes jaune, blanche, rouge; ... blanche chargée de Croiſſants d'o... les pointes en dehors.

De Maroc———rouge, bordé tout autour, le bord cr... nelé ſur l'étoffe en dents de ſcie, ... pointe en dedans rouges & blanch... alternativement, chargé de Ciſeau... entr'ouverts, poſés horizontalemen...

De la Chine———jaune, chargé d'un Hibou noir ou d'u... Dragon noir, dont la gorge eſt iſ... belle.

Du Japon———rouge, chargé près du bâton d'un Croi... ſant d'or & au milieu de deux Epée... bleues, en ſautoir.

Du Grand Turc—le Pavillon fendu, rouge, chargé d'u... Ecuſſon oval, l'Ecuſſon chargé de ... Croiſſants d'or, les pointes en de... hors, ou bien l'Ecuſſon bleu & le... 3 Croiſſants d'argent.

Du Roi de Perse—jaune, chargé de 3 Croiſſants d'argent...

Du Grand Mogol-rouge, chargé d'une Femme nue qu... danſe; au deſſus de ſa tête eſt écri... *NOCH NIET HALF GEWON...NEN*, qui ſignifie : Il n'y a pas en...core la moitié de vaincu.

DES OFFICIERS ET DES TROUPES DE MER...

Pour le Commandement.

L'Amiral de France.

Deux Vice-Amiraux. { un du Levant. / un du Ponant.

Quatre Lieutenans Généraux

s Chefs d'Escadre—Ils ont rang de Maréchal de Camp.

s Capitaines	de Vaisseaux. de Fregates. Commandans les Gardes Marine. de Flutte. de Brûlot.	ils ont rang de Colonel.
s Lieutenans	de Vaisseaux. de Fregates.	ils ont rang de Capitaine.

s Enseignes de Vaisseaux—ont rang de Lieutenant.
ydes-Majors.

Artillerie des Vaisseaux.

ommissaires Généraux d'Artillerie.
pitaines d'Artillerie de Galiotes à Bombes.

eutenans us-Lieutenans ydes.	d'Artillerie.

TROUPES DE MER.

o Compagnies Franches, chacune commandée par un Lieutenant de Vaisseau, Officiers à l'ordinaire.
Compagnie de Gardes Pavillon Amiral, commandée par un Lieutenant de Vaisseau, Officiers à l'ordinaire.
Compagnies de Garde-Marines, chacune commandée par un Capitaine de Vaisseau.
Inspecteurs des Compagnies-Franches.
Majors des Compagnies-Franches.

Officiers pour la Police.

Le Secrétaire Général de la Marine.
L'Intendant des Armées navales.

L'Intendant Les Commis principaux Les Commis ordinaires	des Classes.

Les Intendans de Marine, un à chaque Port.
Les Intendans des Colonies Françoises.
Les Controleurs Généraux de la Marine.
Les Inspecteurs Généraux.

Les Commiſſaires Ordonnateurs.
Les Commiſſaires de Marine.
Les Ecrivains principaux.
Les Ecrivains du Roi.
Les Garde-Magazins.

Officiers Mariniers.

Ces Officiers ſont, pour ainſi dire, les premiers Matelots. Ils commandent les manœuvres, chacun d leurs diſtrict.

Le Maître commande tout le corps des Matelots.
Le Pilote pour la conduite & le chemin du Navire.
Le Contre-Maître. } ſous les ordres du Maître.
Le Quartier-Maître. }
Le Boſſeman pour les Cordages & Ancres.
Le Maître Voilier pour les Voiles.
Le Maître de Hache pour les Charpentes &c.
Les Matelots ſont les Manœuvres du Vaiſſeau.
Les Mouſſes ſont les jeunes Apprentifs Matelots.

Claſſes de la Marine.

Ce qu'on appelle Claſſes dans la Marine, eſt un enrô ment général de Matelots & Pilotes, qui a été fait da toutes les Provinces Maritimes de la France, & qu'on réparti en pluſieurs Claſſes qui ſervent alternativement to les 3 ou 4 ans.

Les Claſſes ſont répandues dans les Provinces ſuivante

La Guienne.	Le Pays d'Aunix.
La Bretagne.	L'Iſle de Ré & d'Oleron.
La Normandie.	La Riviere de Charente.
La Picardie.	Le Languedoc.
Le Poitou.	La Provence.
La Xaintonge.	Les Pays conquis & reconqui

JUSTICE DE L'AMIRAL

Et Bureaux de l'Amirauté.

Le principal Siége de l'Amirauté, dont l'Amiral de Fra ce ou Grand Amiral eſt le Chef pour juger les procès q

garde[n]t les Priſes, les Vaiſſeaux échoués &c. ſe tient au
lais, à Paris. C'eſt à ce Siége que reſſortiſſent tous les
ıreaux de l'Amirauté répandus dans toute la France.

Bureaux.

Bureaux	Province
. Rochelle	Pays d'Aulnis.
:s Sables d'Olonne	Poitou.
ıurdeaux	Guienne.
yonne	Gaſcogne.
ıntes. ınnes. .Malo. :eſt. .Brieu. orlaix. ıimper.	Bretagne.
Calais. Boulogne. Abbeville. S. Valery. Bourg-d'Ault.	Picardie.
Marſeille. S. Tropés. Toulon. Arles. Martigues. Frejus. Antibes.	Provence.
ouen. : Treport. ieppe. ıen. . Valery en Caux. ſcamp. : Hawre. ıudebec & Quillebeuf. onfleur. ives. ougues. ſtréan. :and-Camp & Iſigny. ırentan. . Hogue. ırfleur. ıerbourg. : Port-Bail. ıutence.	*Normandie*
Narbonne. La Ciotat. Agde.	Languedoc.

DE LA GUERRE EN MER.

Armes des Vaisseaux.

Les Canons, plus ou moins gros.

Les Pierriers, espéces de petits Canons montés en éq[uilibre] sur des Fourches qu'on appelle *Chandeliers*. On [les] charge de balles, de cailloux & autre mitraille.

Les Bombes, dans leurs Galiotes.

Les Armes des Troupes de Mer, sont semblables à celles [de] l'Infanterie sur Terre; elles ont de plus des Haches. O[n] fait aussi usage des Grenades.

Les Grappins sont des espéces de petits Ancres à plusie[urs] pattes ou crochets, qui, étant jettés d'un Vaisseau à l'a[u]tre, le tiennent accroché de façon qu'en tirant les cord[es] auxquelles les Grappins sont attachés, on approche as[sez] le Vaisseau ennemi, pour pouvoir sauter dedans & combattre corps à corps.

Des Combats.

C'est ici encore plus que sur Terre, où il est difficile [de] se ranger en bataille, ou plutôt d'y conserver ses rang[s]; le vent n'a qu'à changer, tout est confondu ou écarté; [la] tempête sépare la Flotte & la disperse quelquefois au loi[n]. Les hasards dominent sur la Mer, cependant il y a des L[i]vres d'évolutions d'ordres de batailles, & de moyens [de] manœuvrer les Flottes entieres.

Mais pour donner une notion de l'Armée navale rang[ée] en bataille, il faut sçavoir qu'elle se divise en 3 Escadre[s]; chaque Escadre se pose à distances l'une devant l'autre, [en] lignes de front.

Chaque Escadre est censée commandée, la premiere pa[r] l'Amiral, la seconde par un Vice-Amiral & la troisiem[e] par l'autre Vice-Amiral.

Les Ecadres rangées, la premiere est l'Avant-Garde, [la] seconde, le Corps de bataille, & la troisiéme l'Arriere-Gard[e].

Les Brûlots & autres petits Bâtimens se tiennent asse[z] loin derrierre.

Celle des deux Flottes qui a le Vent bon, soit naturel-lemen[t]

ment ou bien qu'elle ſoit venue à bout de le gagner, arivé ſur l'Ennemi, alors on ſe canonne, on tâche de rompre Mâts, Cordages &c. de ſe couler à fond en perçant s flancs du Vaiſſeau près de l'eau, de mettre le feu aux oudres pour le faire ſauter en l'air, de le brûler à l'aide des rûlots qui tâchent de s'y cramponner, enfin de mettre le aiſſeau ennemi hors de combat. On s'approche ſouvent portée de faire des décharges de mouſqueterie, quelquesois on arrive aſſez près pour lancer des Grapins & ſaur dans le Vaiſſeau ennemi pour combattre corps à corps.

Les Vaiſſeaux ennemis les plus maltraités ſe retirent; on s pourſuit juſqu'à ce qu'on les prenne ou qu'on ne puiſſe us les atteindre. C'eſt ainſi qu'on ſe rend maître de la Mer.

Lorſqu'il s'agit ſoit d'un Combat naval prémédité, ſoit e quelque deſcente dans le Pays ennemi, ou d'aſſieger des illes maritimes, on embarque des Troupes de Terre.

Quelquefois on s'approche par Mer d'une Ville maritime ur la bombarder, ſans débarquer.

Il ſe fait auſſi des Combats particuliers d'un Vaiſſeau, deux &c.

Machines Infernales.

On a tenté quelquefois de renverſer des Villes par des achines infernales, qui ſont des carcaſſes de Vaiſſeaux nplies d'artifices qu'on laiſſe aller vers la Ville, après oir mis le feu à un Sauciſſon, qui brûlant lentement, doit communiquer à l'artifice qu'au bout de quelque ms; mais jamais cela n'a réuſſi. La Nation Angloiſe en toujours été la dupe.



LA MYTHOLOGIE

LA Mithologie eſt la Deſcription & l'Hiſtoire des Die des Idolâtres, inventés & adorés premierement par l Egyptiens & Pays-adjacents, adoptés & augmentés enſui par les Grecs & les Romains. La connoiſſance de cet am d'Idoles, quoiqu'aſſez vaine par elle-même, eſt cependa devenue d'une certaine conſidération parmi nous, pour l'i telligence des plus fameux Poëmes de l'antiquité, & po nous mettre au fait de quantité d'évenemens ſuppoſés, q les grands Peintres ont traité dans leurs Tableaux, ai que de nombre de Statues faites par les Sculpteurs l plus renommés. Ces Divinités Payennes, dont il faut av quelque notion, compoſent ce que nous nommons *la Fab* C'eſt d'elle que nous tirons des Allégories aſſez heureuſ pour louer les Héros & les Grands Hommes. Les Peintr d'Hiſtoire prennent ſouvent les Sujets de leurs Tablea dans la Mythologie, & les Sculpteurs en repréſentent l Divinités.

PRINCIPAUX DIEUX DES EGYPTIEN

Oſiris ou le Soleil.
Iſis ou la Reine du Ciel ou le Symbole de la Terre.
Horus leurs fils, Dieu du Labourage.
Apis ou Serapis, le Dieu des Enfers.

OSIRIS.

On le trouve dépeint tenant un Fouet ou un Sceptr portant ſur ſa tête la Fleur du *Lotus*, Plante aquatique d Nil, ou ayant un bonnet, ſur ſa tête terminé par des corn de Bœuf &c.

ISIS.

Elle eſt dépeinte ayant un Croiſſant ou une Lune ſ la tête, ou ayant pluſieurs mammelles, des aîles de Vautou hermaphrodite &c.

HORUS.

Il eſt dépeint en Enfant accompagné d'un Serpent, ou
n Homme fait, ayant une tête d'Epervier, ou accompagné
les Symboles de l'Agriculture &c.

APIS OU SERAPIS.

On le repréſente ayant une meſure de bled ſur la tête,
un croc de Batelier, ou un aviron à la main &c.

Tous ces Dieux étoient, comme on voit, ornés & en-
ourés de Symboles & d'Allégories, ainſi que ceux que les
Grecs & les Romains ont emprunté des Egyptiens qui vont
tre détaillés.

De plus ces mêmes Egyptiens adoroient des Crapeaux,
es Serpens, des Oignons &c. & enfin tout ce qu'ils ima-
inoient.

RELIGION DES GRECS ET DES ROMAINS.

La Création.

Dieu *ou* La Nature *ou* Le Deſtin } débrouille le Cahos, amas confus de la matiere & ſépare les 4 Elémens qui ſont :

Le Feu.
L'Air.
La Terre.
L'Eau.

Le Feu eſt l'Elément du Soleil.

L'Air eſt l'Elément des quatre Vents & des Oiſeaux. }
Eurus——Vent d'Orient.
Zéphire——Vent d'Occident.
Borée——Vent du Nord.
Aquilon——Vent du Midi.

La Terre eſt l'Elément qui forma les Animaux terreſtres, les Arbres & Fruits, les Herbes & l'Homme.

L'Eau eſt l'Elément qui a produit les Poiſſons de Mer & d'Eau douce.

Saturne & ses Enfans.

Alors parut Saturne ou le Tems. Ses 3 Enfans furent :
Jupiter, Dieu du Ciel & de la Terre.
Neptune, Dieu des Eaux de la Mer.
Pluton, Dieu des Enfers.

Les quatre Ages.

L'Homme dégénéra assez promptement de sa premiere innocence; ce qui compose quatre Ages :
L'Age d'or, où l'Homme étoit le plus juste.
L'Age d'argent, où l'Homme devint moins vertueux.
L'Age d'airain, où l'Homme commença à se corrompre.
L'Age de fer, où l'Homme devint tout à fait corrompu & impie.

Les Géans.

Des Hommes d'une grandeur démesurée, ayant pour Chefs Typhon, Tiphée ou Encelade, entasserent des Montagnes l'une sur l'autre, & allerent attaquer Jupiter jusques dans les Cieux, qui les foudroya & les renversa dans les Enfers.

Le Déluge.

Jupiter irrité, résolut de faire périr le genre humain. Neptune, son frere se joint à lui. Jupiter en pressant les Nuages, & Neptune en gonflant ses Eaux, submergent toute la Terre par une Inondation & un Déluge général qui fit périr tous les hommes, excepté Deucalion & Pirrha sa femme, qui furent protégés par les Dieux, parce qu'ils étoient les seuls qui ne les avoient point offensés. Ils se sauverent dans une petite Barque qui s'arrêta au sommet d'une montagne, dans la Phocide.

Repeuplement de la Terre.

Les Eaux du Déluge étant retirées, Deucalion & Pirrha allerent au Temple de Themis, Déesse de la Justice, pour sçavoir d'elle comment ils pourroient repeupler la Terre:

Elle leurs dit de jetter par-dessus leurs épaules les os de leurs Grand-Mere. Ils interprêtérent qu'il falloit que ces os fussent des pierres, qui sont les os de la Terre, leurs Grand-Mere. De ces pierres jettées par Deucalion, naquîrent des Hommes, & par Pirrha, des Femmes. Ce fut ainsi que la Terre fut repeuplée.

LES GRANDS DIEUX.

Les Payens appelloient les Grands Dieux, ceux à qui ils avoient donné les plus grands appanages & l'autorité suprême sur le genre humain.

Saturne ou le Tems.
Cybelle, sa femme, la Terre ou la Mere des Dieux.
Jupiter, Dieu du Ciel & de la Terre.
Junon, sa femme & sa sœur.
Neptune, Dieu de la Mer—Amphitrite, sa femme.
Pluton, Dieu des Enfers—Proserpine, sa femme.
Diane ou la Lune ou Hécaté, Déesse de la chasteté.
Mars, Dieu de la Guerre.
Venus, Mere de l'Amour, Déesse des plaisirs.
Cupidon ou l'Amour, fils de Venus.
Vulcain, mari de Venus, Dieu du feu.
Céres, Déesse de l'Agriculture.
Bachus, Dieu du Vin.
Minerve ou Pallas, Déesse des Sciences.
Apollon ou Phœbus ou le Soleil.
Mercure, Méssager des Dieux.

SATURNE.

Saturne, qui est le Tems & le pere de Jupiter, de Neptune & de Pluton, se représente en Vieillard, aîlé, tenant une faulx à la main, ou un Serpent tourné en rond, qui se mord la queue, ou une Horloge de sable, ou un Aviron, ou bien mordant & rongeant des pierres.

CYBELLE.

Cybelle, femme de Saturne, dite Mere des Dieux & la Terre, a divers attributs; tantôt on la peint tenant un

Disque, espece de Palet, ou ayant une Tour sur sa tête & une Clef à la main. Son Char traîné par deux ou quatre Lions. Le Pin lui est consacré.

JUPITER.

Jupiter, Dieu du Ciel & de la Terre, fils de Saturne, est représenté barbu, couronné, assis sur un Aigle, au milieu des Nues, ayant à sa main le Foudre ou le Tonnerre. Le Chêne lui est consacré.

JUNON.

Junon, sœur & femme de Jupiter, est couronnée d'une Thiare antique; son Char est tiré par deux Paons. Elle en a un à côté d'elle.

NEPTUNE.

Neptune, Dieu de la Mer, est représenté sur les Eaux, dans un Char fait en coquille, traîné par deux Chevaux-Marins, dont les pieds de devant se terminent en nageoires & les cuisses en longues queues de poisson. Il est couronné & tient à la main une Fourche de fer à trois dents, nommée *Trident*. Amphitrite est sa femme.

PLUTON.

Pluton, Dieu des Enfers, est couronné d'une Couronne d'Ebenne; il tient à sa main une Fourche de fer à deux dents, nommée *Bident*. Son Char est tiré par trois Chevaux noirs nommés *Abaster*, *Methée* & *Nonius*. Proserpine est sa femme.

DIANE.

Diane, Déesse de la Chasteté, ou la Lune, ou Hécate aux Enfers. Ses attributs, comme Diane, sont un arc, des flèches & des Chiens de Chasse, & comme Lune, un Croissant au dessus du front. Son Char est traîné par deux ou quatre Biches.

MARS.

Mars, Dieu de la Guerre, est dépeint armé de pied en cape, avec Casque, Cuirasse &c. ayant un Coq auprès de lui.

VENUS.

Venus, Déesse des Amants, née de l'écume de la Mer, se peint en jeune Femme d'une beauté parfaite. Son Char est traîné par deux Pigeons blancs, ou deux Cignes, quelquefois par des Moineaux.

CUPIDON.

Cupidon ou l'Amour, fils de Venus, est un Enfant tout nud, ayant des aîles, un bandeau sur les yeux, armé d'un arc & d'un carquois rempli de flêches.

VULCAIN.

Vulcain, Dieu du Feu, mari de Venus, est représenté boiteux, & dépeint en Forgeron, tenant un gros marteau.

CÉRÉS.

Cérés, Déesse de l'Agriculture, se dépeint couronnée d'épics de Bled mêlés avec Coquelicoqs & Bluets. Elle tient un gerbe d'une main & de l'autre une faucille. Son Char est tiré par des Dragons aîlés.

BACHUS.

Bachus, Dieu du Vin, est couronné de pampres de vignes & de raisins, tenant d'une main une Coupe & de l'autre un Tirse (*qui est une Gaule entourée de seps de vigne.*) Son Char est traîné par des Tigres ou par des Panthéres. Le Bouc lui est consacré.

MINERVE OU PALLAS.

Minerve ou Pallas; elle est nommée Minerve, lorsqu'elle fait le rôle de Déesse de la Sagesse & des beaux Arts, & Pallas quand elle devient Déesse des belles actions guerrieres.

On la dépeint toujours le Casque en tête, tenant l'Egide, qui est son Bouclier, sur lequel est représenté une tête de Gorgone, une lance à la main & une chouette à côté d'elle.

Apollon, Phœbus ou le Soleil.

C'eſt toujours le même Dieu. Il ſe nomme Apollon, quand il preſide à la Poëſie, à la Muſique & aux Beaux-Arts; alors il a une Lyre à la main, & il eſt couronné de Laurier.

Lorſqu'il devient Phœbus ou le Soleil, il eſt dépeint dans le Ciel, tout éclatant de lumiere, conduiſant ſon Char, tiré par quatre Chevaux nommés *Ethon*, *Pirois*, *Eous* & *Phlegon*.

Mercure.

Mercure eſt le Meſſager de Jupiter & des Dieux. Il eſt le Dieu de l'Eloquence, du Commerce, & le Conducteur des Ames aux Enfers. Il a de petites aîles à la tête & aux talons, & tient à la main ſon Caducée (*baguette, le long de laquelle ſont deux Serpents entortillés, terminée par deux aîlerons.*) On met un Chien & un Coq à côté de lui.

LES PRINCIPAUX DIEUX

Inférieurs, ou du ſecond rang.

Bellone——Déeſſe des Batailles.
Eole.——Dieu des Vents.
Plutus-——Dieu des Richeſſes.
Momus——Dieu de la Raillerie.
Iris——Déeſſe de l'Air, Meſſagere de Junon.
Flore——Déeſſe des Fleurs, Zéphire, ſon Amant.
Pomone——Déeſſe des Fruits.
Thémis——Déeſſe de la Juſtice.
Priape——Dieu des Jardins.
Thetis——Déeſſe de la Mer.

Bellone.

Bellone, Déeſſe des Batailles, ſe dépeint armée, tenant d'une main une Baguette enſanglantée, les cheveux épars & la fureur dans les yeux.

Eole.

Eole, Dieu des Vents, ſe tient à côté d'une grande

porte qui ferme un Rocher où il tient tous les Vents enfermés. Il eſt couronné & a un Sceptre à la main. Il fait ſortir & rappelle les Vents, ſuivant ſa volonté.

PLUTUS.

Plutus, Dieu des Richeſſes, eſt magnifiquement vêtu, & entouré de monnoyes d'or & d'argent, & des pierreries.

MOMUS.

Momus, Dieu de la Raillerie, eſt dépeint tenant à la main une Marotte, (*bâton terminé par une tête ou maſque comique, coëffée ridiculement & entourée de grelots.*)

IRIS.

Iris, Déeſſe de l'Air & Méſſagere de Juuon, eſt repréſentée jeune, aîlée & aſſiſe ſur un Arc-en-Ciel.

FLORE ET ZÉPHIRE.

Flore, Déeſſe des Fleurs ou du Printems, eſt dépeinte jeune & toute ornée de guirlandes de fleurs. Zéphire, ſon amant, ſe peint ſous la figure d'un jeune adoleſcent, avec des aîles de Papillon.

POMONE.

Pomone, Déeſſe des Fruits ou de l'Automne, eſt repréſentée plus âgée que Flore, & entourrée de toutes ſortes de fruits.

THÉMIS.

Thémis, Déeſſe de la Juſtice, ſe peint avec un bandeau ſur les yeux, & à la main une balance ou une épée.

PRIAPE.

Priape, Dieu des Jardins & des Semences, ſe dépeint en eſpéce de Satyre. Il tient une Serpe.

THÉTIS.

Thétis, Déeſſe de la Mer, ſon Char eſt traîné par des Dauphins. C'eſt dans ſon ſuperbe Palais, ſous la Mer, que le Soleil va ſe rafraîchir, & coucher toutes les nuits.

LES DIVINITÉS.

Les Divinités Céleftes.

Les trois Graces : *Euphrofine*, *Thalie* & *Aglaia*. O les dépeint en jeunes & belles Filles, toutes nues, s'e trelaſſant l'une l'autre par les bras & par les mains. Ell accompagnent preſque toujours Venus.

Les neuf Mufes.

Clio.
Melpoméne.
Thalie.
Euterpe.
Terpſicore.
Erato.
Calliope.
Uranie,
Polymnie.

Clio préſide *à l'Hiſtoire*. Ses attributs ſont une Couronn de laurier ſur la tête, une Trompette à la main droite un Livre à la main gauche.

Melpoméne préſide *à la Tragédie*. Ses attributs ſon d'être ſuperbement vêtue, chauſſée avec des Cothurnes tenant d'une main des Sceptres & des Couronnes, & d l'autre un Poignard.

Thalie préſide *à la Comédie*. Ses attributs ſont d'êtr couronnée de lierre, un Maſque à la main & des Brode quins aux jambes.

Euterpe préſide *à la Muſique*. Ses attributs ſont d'êtr couronnée de Fleurs ; elle tient un papier de Muſique.

Terpſicore préſide *à la Danſe*. Ses attributs ſont une Cou ronne de guirlandes, & un Tambour-de-Baſque à la main

Erato préſide *à la Poëſie Lirique*. Ses attributs ſont un Couronne de Roſes & de Myrthe, tenant d'une main un Lyre, de l'autre un Archet, & à côté d'elle un petit Cu pidon aîlé & armé.

Calliope préſide *à la Poëſie Hiſtorique*. Elle a un ai majeſtueux ; elle eſt couronnée de lauriers ; elle tient d'un main une Trompette, & de l'autre un Poëme Epique, te que *l'Iliade*, *l'Ænéide &c.*

Uranie préſide *à l'Aſtronomie*. On lui donne une Robb bleue, parſemée d'Etoiles ; on la couronne d'Etoiles ; ell tient un Globe à la main.

Polymnie préſide *à l'Eloquence*. Ses vêtement ſont blancs; le a ſur la tête une Couronne de perles ; elle tient un ceptre de ſa main gauche.

es 9 Muſes & Apollon, leurs Chef, habitent ſucceſſivement

es Montagnes { d'Hélicon. du Pinde. de Pierius. du Parnaſſe.

Le Cheval Pégaze, qui a des aîles, ſuit les Muſes, & ſt toujours au ſommet de ces Montagnes. On le dépeint ans l'atitude d'un Cheval prêt à s'envoler.

La Fontaine d'Hypocrene coule au bas du Parnaſſe qu'on ppelle *le Sacré Vallon.*

ES DIVINITÉS DE LA MER.

mphytrite ou la Mer.
laucus.
es Tritons.
Les Néréïdes.
Les trois Syrênes.

Amphytrite, femme de Neptune, eſt dépeinte dans une oquille de Mer, traînée par des Dauphins.

Glaucus, Dieu Marin, fils de Neptune, eſt repréſenté yant les cheveux plats, la tête couronnée de Plantes Maines. Ses cuiſſes finiſſent en queues de Poiſſon.

Les Tritons, Divinités Marines, Meſſagers des Dieux e la Mer. On les repréſente comme Glaucus, ſoufflans ans des Coquilles de Mer, faites en Cornets recourbés.

Les Néréïdes ou Nymphes de la Mer, ſont dépeintes toues nues, nageant ſur les eaux; leurs cuiſſes terminées en queues de Poiſſon; leurs cheveux plats, entrelaſſés de Peres & de Corail.

es trois Syrênes ſont nommées { Parthenope. Ligée. Leucoſie. } *ou* { Aglaophéme Piſinoé. Thelxiepie.

On les dépeint toutes nues, leurs cuiſſes terminées en queues de Poiſſon; elles nagent ſur la ſuperficie de la Mer. 'une tient une Miroir oval, l'autre deux Flûtes, & la troiieme une Lyre.

Elles enchantoient par leurs beauté & la douceur de

leurs sons; mais elles précipitoient dans la Mer & dévo-roient ceux qui s'en laissoient approcher.

LES DIVINITÉS DES BOIS ET DES EAUX DOUCES.

Pan, Dieu des Bois.
Les Faunes & les Silvains.
Les Satyres.
Les Dryades.
Les Amadryades.
Les Fleuves.
Les Nayades ou Nymphes.

Pan, Dieu des Bois, des Bergers & des Chasseurs, [est] dépeint très barbu, ayant des cornes au front, des cuisses, jambes & pieds de Bouc, & une queue de Bouc.

Les Faunes & les Silvains, Divinités *des Bois*, sont couronnés de feuilles. Ils ont de très petites cornes, n'ont point les jambes de Bouc. On les peint quelquefois bo[u]teux, principalement les Faunes.

Les Satyres sont tous velus, le nez aquilin, recourbé en dessous & écrasé; du reste comme Pan.

Les Dryades sont les Nymphes *des Forêts*. On les dépeint avec des guirlandes de feuilles & de fruits sauvages, au milieu des Futayes.

Les Hamadryades sont les Nymphes *des Bosquets*. Chaque Bosquet un peu considérable a son Hamadryade. On les peint environnées de Buissons, tenant une branche d'Arbrisseau & couronnées des feuilles & fruits du même Arbrisseau.

Chaque Fleuve a sa Divinité représentée par un Vieillard, la barbe & les cheveux droits, couronné de joncs & appuyé sur une Urne, de laquelle sort la source du Fleuve.

Les Nayades sont les Nymphes qui président *aux Rivieres, aux Ruisseaux* & *aux Fontaines*. Celles des Rivieres ou des Ruisseaux considérables, sont appuyées sur une Urne plus ou moins grosse, de laquelle sort la Riviere ou le Ruisseau. Celles des Fontaines tiennent une Coquille, de laquelle la Fontaine sort. Elles sont toutes couronnées de roseaux ou d'autres herbes aquatiques.

LES ENFERS ET LEURS DIVINITÉS.

Pluton eſt le Dieu des Enfers. *Voyez page 198.*

Caron eſt le Nautonier des Enfers. Il eſt peint en Batelier, dans ſa Barque, ſur le Fleuve Acheron. Les Ames y entrent l'une après l'autre. Il les paſſe à l'autre bord.

Cerbere eſt un Chien monſtrueux à trois têtes, qui garde la porte des Enfers.

Les 5 Fleuves des Enfers ſont :
- L'Acheron.
- Le Styx.
- Le Lethé ou Fleuve d'oubli.
- Le Cocyte.
- Le Phlégéton.

L'Acheron, Fleuve qu'on paſſe d'abord dans la Barque à Caron pour entrer en Enfer.

Le Styx, Fleuve d'Enfer qui en fait neuf fois le tour. Quand les Dieux jurent par le nom de ce Fleuve, leurs ſerment eſt inviolable

Le Lethé ou Fleuve d'oubli. Les Ombres ſont obligées d'en boire pour oublier tout ce qu'elles ont fait ſur la terre.

Le Cocyte, Fleuve qui entoure le Tartare, qui eſt le lieu des ſupplices.

Le Phlégéton, Fleuve dont les eaux ſont bouillantes.

Les trois Juges d'Enfer.

Les trois Juges d'Enfer ſont :
- Minos.
- Eacus.
- Radamante.

Ces Juges examinent les Ames, condamnent les mauvaiſes au Tartare, & envoyent les bonnes dans les Champs-Eliſées.

L'Enfer.

L'Enfer eſt ſéparé en deux parts
- Les Champs-Elizés.
- Le Tartare.

Les Champs-Elizés ſont la demeure des Juſtes ; c'eſt un lieu de délices.

Le Tartare est un abîme tout en feu, destiné aux supp[lices] des Méchans & des Criminels.

Les plus fameux Criminels sont :
- Les Danaïdes.
- Tantale.
- Ixion.
- Prométhée.
- Sisyphe.

Les Danaïdes, au nombre de 49, tirent perpétuellemen[t] de l'eau avec des sceaux percés ; pour avoir assassi[né] leurs maris en une nuit.

Tantale a une soif dévorante ; il est au milieu de l'eau, q[ui] s'éloigne de sa bouche à mesure qu'il veut boire ; po[ur] avoir fait manger aux Dieux son fils qu'il avoit tué.

Ixion est attaché tout le long du dos sur la circonféren[ce] d'une roue qu'une Furie tourne perpétuellement pour avoir voulu violer Junon.

Prométhée est attaché à un rocher ; un Vautour vient to[us] les jours lui manger le foie ; pour avoir dérobé [le] feu du Ciel.

Sisyphe, insigne Voleur, roule perpétuellement une gros[se] pierre du bas d'une montagne en haut, où elle l[ui] échappe & retombe en bas.

DIVINITÉS INFERNALES.

Les trois Parques.
Les trois Furies ou Euménides.
Les trois Gorgones.
Les trois Harpies.

Les trois Parques.

Leur office est de filer la vie des hommes.
Cloto tient la Quenouille.
Lachesis tourne le Fuzeau.
Atropos tient les Cizeaux pour couper le fil de la vie.

Les trois Furies ou Euménides.

Leur office est d'exécuter les ordres de Pluton & de[s] Juges, pour tourmenter les méchantes Ames.

Alecto.
Mégere.
Tifyphone.

Leurs attributs font d'être nues, décharnées, armées e flambeaux ardents, la tête remplie de Serpents au lieu de heveux.

Les trois Gorgones,

Médufe.
Euryale.
Sthénio.

On les dépeint avec des Serpents en guife de cheveux : tenans des Serpents à leurs mains.

Les trois Harpies.

Aello.
Ocypete.
Cœleno.

On les repréfente avec un vifage de Femme, les manelles pendantes, des aîles de Chauve-Souris, des griffes u bout des mains & des pieds, des jambes d'oifeau de roye, & une queue; elles ont une faim dévorante.

DEMI-DIEUX.

Les demi-Dieux étoient des hommes qui ont été immorlifés & qui font dans les Cieux. Les plus célébres font:

Hercule.
Caftor & Pollux, freres.
Théfée.

ercule fe dépeint ayant fur la tête une tête de Lion & la peau du Lion autour du corps, une Maffue à la main. Son Char & tiré par deux Chevaux.

aftor & Pollux, freres, fe dépeignent ayant chacun une Etoile fur la tête, chacun fur un Cheval volant, l'un montant au Ciel, & l'autre en defcendant pour fe rendre aux Enfers, où ils fe rendent pendant fix mois l'un après l'autre.

héfée vainqueur du Minautore, fe dépeint en Guerrier le fabre à la main.

Dieux domestiques des Grecs & des Romains.

Les Lares.
Les Pénates.

Les Lares étoient de petites Statues d'argent, de cire, o d'autres matieres. On en avoit dans les famill où on les regardoit comme protecteurs.

Les Dieux Pénates étoient à peu près la même chose. Ce ci étoient regardés comme Dieux Tutélaires maisons.

Les douze Sybilles.

Les Sybilles étoient de vieilles femmes qui prophétisoi avec anthousiasme, comme étant inspirées. Il y a eu douze, sçavoir :

La Sybille { de Perse. / de Libie. / de Delphes. / d'Yonie. / Erithrée. / de Samos. / de Cumes, en Italie. / de l'Hellespont. / de Phrygie. / Tiburtine. / de Colofone. / de Thessalie.

Les sept Sages de la Grece.

Thalés de Milet.
Solon.
Chilon.
Pyttacus.
Bias.
Cléobule.
Periandre.



L'ASTRONOMIE

DE L'ASTRONOMIE.

L'Aſtronomie ſe repréſente vêtue de bleu, couronnée d'Etoiles, tenant d'une main un Globe céleſte, & de l'autre un Compas ſphérique.

Les trois Syſtêmes du Monde.

L'arrangement général de l'Univers a été conçû de diverſes façons, principalement par trois Aſtronomes renommés :

Claude Ptolomée, natif de Péluſe; il vécut à Alexandrie ſous les Empereurs Adrien & Marc-Aurele vers l'an 138.

Nicolas Copernic, Aſtronome & Médecin, puis Chanoine, Polonois, né à Thorn, dans la Pruſſe Royale, l'an 1472, mort en l'an 1548.

Ticho-Brahé, fils d'un Seigneur Danois, né en Dannemarc l'an 1546, mort en l'an 1601.

SYSTÊME DE PTOLOMÉE.

Il admet deux régions.
- La région éthérée.
- La région élémentaire.

La région éthérée eſt compoſée
- du premier mobile.
- de deux Cieux qu'il nomme Criſtallins.
- du Firmament.
- du Ciel de chacune des ſept Planettes.

Le premier mobile tourne d'Orient en Occident, & communique ſon mouvement aux 10 autres Cieux ci-deſſus, ſçavoir 1°. aux deux Criſtallins.

2°. Au Firmament bleu où ſont attachées les Etoiles fixes.

3°. Au Ciel de chacune des ſept Planettes
- Saturne. Jupiter. Mars. Le Soleil.
- Mercure. Venus. La Lune.

O

La région élémentaire a pour centre la Terre. Elle commence sous la cavité du Ciel de la Lune, & renferme

les quatre élémens { Le Feu. L'Air. L'Eau. La Terre dont le Globe est immobile au centre de l'Univers.

La Terre est composée de terre & d'eau, l'Air & les Eaux célestes entourent la Terre, & sont eux-mêmes entourés par le Feu.

Nota. Les 7 Planettes ci-dessus, suivant Ptolomée, ont chacune non-seulement le nom d'une Divinité payenne, mais on les a encore désigné par des marques particulieres. De plus les Alchimistes ont donné à chacune le nom d'un Métail, ce qui a tellement passé en usage qu'au lieu d'écrire ou d'imprimer Mars, on écrit ♂, & au lieu de dire du Fer, on dit du Mars &c.

Noms.	*Marques.*	*Métaux.*
Saturne	♄	Le Plomb.
Jupiter	♃	L'Etaim.
Mars	♂	Le Fer.
Le Soleil	☉	L'Or
Mercure	☿	Le Vif-Argent.
Venus	♀	Le Cuivre.
La Lune	☾	L'Argent.

SYSTÊME DE COPERNIC.

Copernic a composé un systême du Monde bien différent de celui de Ptolomée, ou plutôt il l'a dirigé & perfectionné sur les idées de Pythagore, d'Aristarque *de Samos* & du Cardinal Cusa. Ce Systême a le mérite de suivre les régles générales de la Nature, & de les reconnoître par-tout dans l'arrangement de l'Univers, & c'est en cela-même qu'il est préférable à tous les autres; aussi est-il généralement adopté. Le voici:

Le Soleil est un Globe de lumiere roulant sur lui-même au centre de l'Univers qu'il ne quitte jamais. Il éclaire les sept Planettes suivantes.

Planettes de Copernic.

Inférieures entre le Soleil & la Terre.	Mercure. Venus, l'Etoile du point du jour, l'Etoile du Berger.

La Terre.

La Lune, Planette de la Terre.

Supérieures au-delà de la Terre & de la Lune.	Mars. Jupiter avec ses quatre Lunes ou Satellites. Saturne avec ses cinq Lunes ou Satellites.

Le tout enveloppé par le Firmament bleu, sejour des Etoiles fixes, soit Signes, soit autres Constellations.

SYSTÊME DE TICHO-BRAHÉ.

Ticho-Brahé suit à l'égard d'un premier mobile le Systême de Copernic.

Il met, comme Ptolomée, la Terre au centre de l'Univers, avec la Lune qui tourne autour d'elle.

Il met le Soleil à son rang de Planette, tournant autour de la Terre, selon Ptolomée; mais il devient ici le centre des Planettes de Mercure, de Venus, de Mars, de Jupiter & de Saturne qui tournent autour de lui pendant son cours autour de la Terre.

Nota. Ici on reprend le Systême de Copernic jusqu'à la fin de ce Traité.

DÉTAIL DES PLANETTES, SUIVANT COPERNIC.

Le Soleil, considéré comme un tourbillon de lumiere occupant le centre de l'Univers, tourne autour de lui-même en 25 jours & demi.

Il est un million de fois plus gros que la Terre.

Mercure tourne autour du Soleil en 88 jours.

Son tour autour de lui-même est inconnu.

Il est 25 fois plus petit que la Terre.

Il a des Phases comme notre Lune, c'est-à-dire, qu'il croît & décroît.

Comme il ne s'éloigne jamais du Soleil de plus de 2
degrés, il est presque toujours confondu dans ses rayons
ce qui fait qu'on l'apperçoit rarement.

Venus est égale au Globe de la Terre; elle tourne sur elle
même en 23 heures 20 minutes.
Elle tourne autour du Soleil en 224 jours 18 heures.
Elle a des Phases comme notre Lune.

La Terre a 2865 lieues de diamétre (la lieue de 2282 toi
ses.)
Elle tourne sur ses Poles en 23 heures 56 minutes
Elle tourne autour du Soleil en 365 jours 5 heu.49 m.12 s.

On a decouvert depuis peu qu'elle n'est pas parfaitemen
ronde, mais un peu applatie vers ses Poles.

La Lune, Planette de la Terre, tourne autour en 27 jour
7 heures 48 minutes.

Elle est 50 fois plus petite que la Terre. (*Voyez ci-aprè* *page 219. le détail de la Lune.*)

Mars tourne sur son axe en 24 heures 40 minutes.
Il tourne autour du Soleil en un an 331 jours 22 heures.
Il est cinq fois plus gros que la Terre.
Sa lumiere est rougeatre.

Jupiter tourne sur son axe en 9 heures 56 minutes.
Il tourne autour du Soleil en 11 ans 313 jours.
Il est 1170 fois plus gros que la Terre.
Il est accompagné par 4 Lunes qu'on nomme ses Satellites, qui tournent autour de lui.

Satellites.	Le plus proche	en	1	jour	18	heures	29 m.
	Le second	en	3	jours	13	heures	18 m.
	Le troisiéme	en	7	jours	4	heures	
	Le quatriéme	en	16	jours	18	heures	5 m.

Saturne tourne autour du Soleil en 29 ans 155 jours.
Son tour sur lui-même est inconnu.
Il est 980 fois plus gros que la Terre.

Il a à quelque distance autour de lui un anneau lumineux large & plat qui l'entoure.

Il est accompagné par cinq Lunes ou Satellites qui tournent autour de lui.

Satellites.	Le plus proche	en	1	jour	21	heures	19	m.
	Le second	en	2	jours	17	heures	41	m.
	Le troisiéme	en	4	jours	13	heures	47	m.
	Le quatriéme	en	15	jours	22	heures	41	m.
	Le cinquiéme	en	72	jours	8	heures		

DES POLES DU MONDE,

De ceux de la Terre et de ses Mouvemens.

Les Poles du Monde sont deux points fixes & immobiles dans les Cieux. Ces deux points sont opposés, c'est-à-dire, vis-à-vis l'un de l'autre. C'est autour d'eux que la Voute céleste paroît tourner; mais c'est le mouvement journalier de la Terre, qui nous donne cette apparence.

Les deux extrémités de l'axe de la Terre regardent les deux Poles du Monde, dont l'un se nomme *le Pole Arctique* ou *de la petite Ourse*, & l'autre *le Pole Antarctique*, qui signifie *le Pole opposé à l'Arctique.*

Le premier mouvement de la Terre est sur son axe, c'est-à-dire, sur son essieu, la comparant à une Boule tournante sans changer de place. Ce mouvement s'accomplit en 23 heures 56 minutes.

Son second mouvement, qui est de circuler autour du Soleil en 365 jours 49 m. 12 s. ne décrit pas exactement un cercle, mais un véritable oval très court, à l'un des foyers ou centres duquel le Soleil est placé; ce qui va être expliqué plus au long.

Planche VII.

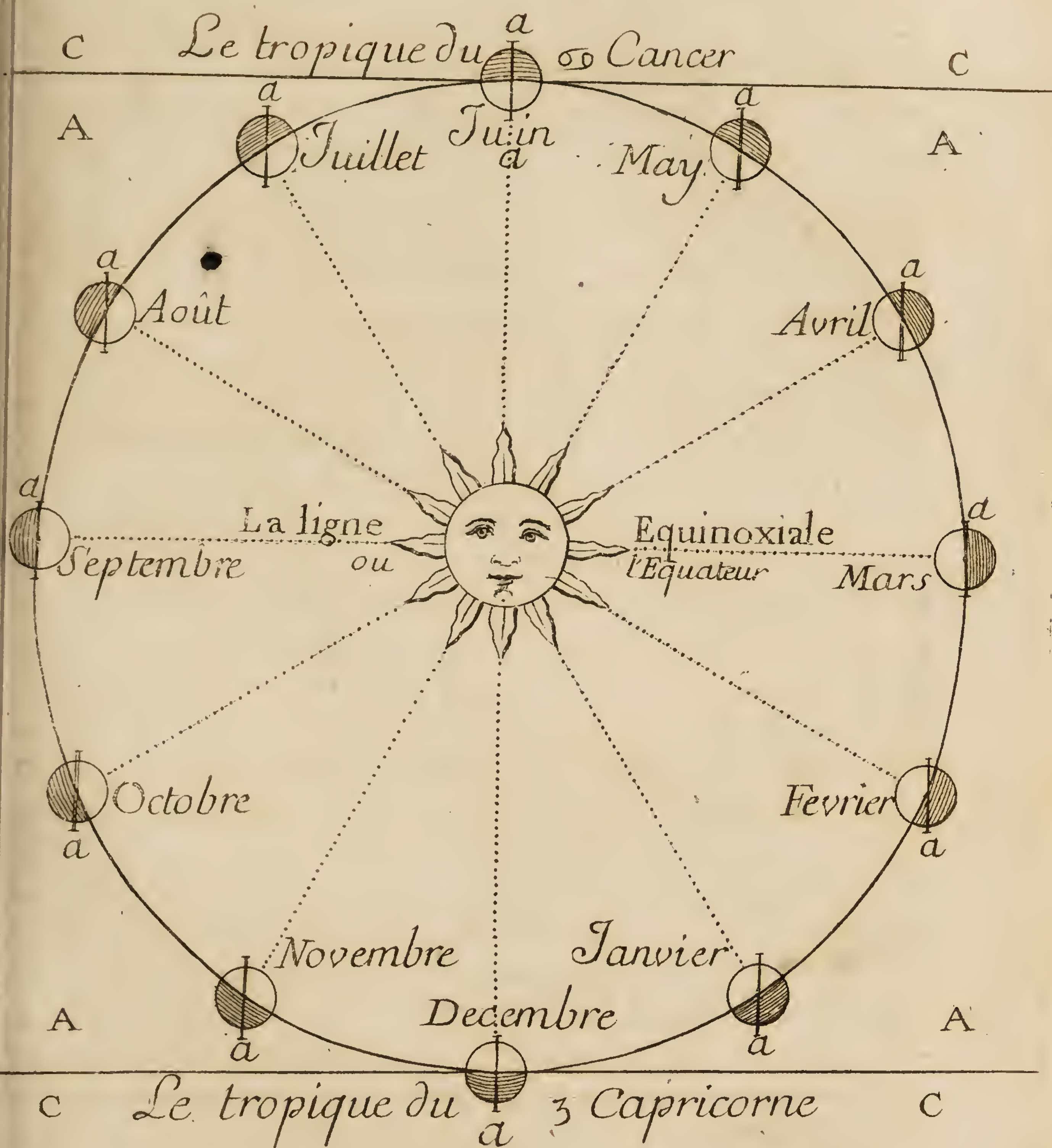
L'axe de la Terre ou ses deux Poles, sur lesquels elle tourne journellement, comme il vient d'être dit, cet axe, dis-je, & par conséquent le Globe entier circulent pendant chaque année autour du Soleil, sans s'incliner de côté ni d'autre, comme on le peut voir dans la *Pl. VII.* où la Terre est représentée de mois en mois. L'axe *aaa* &c. conservant toujours sa même direction paralélle à lui-même, on y voit aussi que son cours annuel forme un oval AAAA très peu allongé, & que le Soleil B n'est pas dans le milieu de l'oval, mais occupe un de ses deux centres.

Pendant ce cours de la Terre, elle présente successivement tous ses points au Soleil qui en éclaire toujours une moitié, pendant que l'autre est dans l'obscurité: cela étant, lorsque la Terre se rencontre au point où les rayons du centre du Soleil font équerre avec son axe, ce qui arrive le 21 Mars & le 22 Septembre; alors la ligne du commencement de l'ombre suit la direction des Poles, & les jours sont égaux aux nuits par toute la Terre successivement pour tous ses habitans dans les 24 heures, ce qui fait 12 heures de jour & 12 heures de nuit. C'est cette ligne ou rayon qu'on nomme la Ligne équinoxiale, l'Equateur ou simplement la Ligne; & les tems où ceci arrive sont appellés les Equinoxes de Printems & d'Automne.

Ensuite la Terre marchant toujours, la ligne de l'ombre quitte nécessairement sa direction aux deux Poles, & la lumiere gagne vers l'un des Poles, tandis que son opposé (*a*) s'enfonce dans l'ombre, ce qui se fait peu à peu, enfin le jour gagnant toujours ce Pole, & l'ombre s'étendant à mesure sur le Pole opposé, il s'ensuit que la présence du Soleil allonge les jours de plus en plus sur le Pole éclairé, & que les nuits s'allongent de même sur l'opposé, dont la lumiere se retire, jusqu'à ce que le rayon qui va du Soleil à la Terre, passe par une paralélle CCCC à l'Equateur ou Ligne équinoxiale, qu'on nomme Tropique, & qui en est éloigné de 23 degrés $\frac{1}{2}$; c'est alors que la différence des jours & des nuits est la plus grande; ce qui arrive aussi deux fois l'année: le 22 Juin, le Soleil paroissant alors le plus près qu'il est possible du Pole septentrional, & le 21 Décembre, le Soleil étant du côté du Pole austral; & comme la Terre, dans ces deux positions, paroît ralentir son mouvement pendant plusieurs jours, ce qu'on reconnoît par le Soleil qui ne monte ou qui ne descend pas sensiblement, on a nommé ces jours le Solstice d'Eté en Juin, & le Solstice d'Hyver en Décembre.



NORD


c
Le tropique du ♋ Cancer
c
A
A
Juillet
Juin
May
Août
Avril
La ligne
ou
Equinoxiale
l'Equateur
Septembre
Mars
Octobre
Fevrier
Novembre
Janvier
Decembre
A
A
c
Le tropique du ♑ Capricorne
c
a

MIDI

LE ZODIAQUE OU LES DOUZE SIGNES ET L'ECLIPTIQUE.

Immensement loin, au-delà de la Planette de Saturne, qui est la plus éloignée du Soleil & de la Terre, paroît la voute du Firmament parsemée d'un nombre infini d'étoiles fixes; on en distingue plusieurs pelotons, à chacun desquels on a anciennement donné un nom particulier; mais on les nomme en général les Constellations.

Parmi les Constellations, on en a remarqué 12 de suite qui forment un large cercle. Le mouvement de la Terre s'accomplit de façon qu'elle trouve chaque mois le Soleil entre elle & une de ces 12 Constellations. L'espace circulaire qu'elles occupent dans le Ciel, est ce qu'on appelle le Zodiaque. Il est large de 16 degrés. Une ligne qu'on suppose partager en deux bandes égales la longueur du Zodiaque, s'appelle l'Ecliptique, parce que les Eclipses de Soleil & de Lune n'arrivent que lorsque ces astres se rencontrent sous cette longue ligne. Le Cercle du Zodiaque ne va point du sens de l'Equateur ou Ligne équinoxiale, car il le traverse en biais en deux points opposés.

On a nommé les 12 Constellations dont on vient de parler les 12 Signes, & on a imaginé pour chacun un nom & une marque particulière qui sert à les écrire ou à les imprimer. Chaque Signe occupe ou est censé occuper 30 degrés dans le Ciel. On a commencé à les compter anciennement par celui du Belier qui répondoit alors au mois de Mars, & on continuoit de suite d'Occident en Orient; mais par un mouvement très lent des Etoiles fixes ou plutôt de la Terre d'Orient en Occident, la Constellation du Belier est maintenant éloignée de l'endroit où elle avoit été observée, lors du calcul ancien, ainsi que tous les autres Signes & Constellations de 29 degrés & plus. On conserve néanmoins toujours leurs noms relativement aux Saisons (comme on va voir) quoiqu'ils ne soient plus dans la même position (par rapport à la Terre) dans laquelle ils étoient quand on les a nommés.

On trouve 6 Signes du côté du Nord, qu'on nomme Septentrionaux, & 6 du côté du Midi, qu'on nomme Méridionaux.

Signes Septentrionaux.

Le Belier———♈———Mars—Equinoxe du Printems.
Le Taureau———♉———Avril.
Les Gemeaux-—♊———Mai.
Le Cancer———♋———Juin—Solſtice d'Eté.
Le Lion———♌———Juillet.
La Vierge———♍———Août.

Signes Méridionaux.

La Balance———♎———Septembre--Equinoxe d'Automne.
Le Scorpion——♏———Octobre.
Le Sagittaire-——♐———Novembre.
Le Capricorne—♑———Décembre—Solſtice de l'Hyver.
Le Verſeau———♒———Janvier.
Les Poiſſons——♓———Février.

LES ZONES ET LES SAISONS.

Le mouvement annuel de la Terre qui ſe rapproche ou s'éloigne de la Ligne, ſejour du Soleil, lui occaſionne plus ou moins de chaleur & de froid, ainſi que l'égalité & l'inégalité des jours & des nuits; c'eſt ce qui a donné lieu à la diviſion en 5 Zones ou eſpaces circulaires ſous leſquelles ſont ſituées les Terres & les Mers qui ſe trouvent entre la Ligne & les deux Poles, ou pour mieux dire toute la ſurface du Globe terreſtre.

SÇAVOIR:

La Zone torride ou brûlante, au milieu du Globe, du ſens de l'Orient & de l'Occident.

Les deux Zones tempérées aux deux côtés de la torride.

Les deux Zones froides des deux extrémités des tempérées juſqu'aux Poles.

La Zone torride eſt ſeule, parce qu'elle tient le milieu. Elle va par le Levant & le Couchant. Elle eſt terminée dans ſa largeur par les deux Tropiques, ce qui lui donne 47 degrés de large.

Les deux Zones tempérées ſont de chaque côté de la tor-

ride, & occupent chacune un eſpace de 43 degrés en largeur. Elles finiſſent aux Cercles polaires.

Les deux Zones froides ou glaciales commencent aux Cercles polaires & finiſſent aux Poles; chacune eſt large de 23 degrés.

Les Saiſons ſont relatives aux Zones, c'eſt-àdire, que dans la Zone torride il n'y a qu'une Saiſon, qui eſt l'Eté, grande chaleur & les jours ſont égaux aux nuits toute l'année.

Dans les Zones tempérées l'année a quatre Saiſons, le Printems, l'Eté, l'Automne & l'Hyver; ce qui va être expliqué.

Quand la Terre, faiſant ſa route annuelle, trouve le Soleil entre elle & le Tropique du Capricorne, ſon progrés & ſon retour ſont preſqu'imperceptibles pendant quelques jours, c'eſt-à-dire, qu'alors en 8 ou 10 jours on ne s'apperçoit pas que la Terre avance ou revienne du Tropique, c'eſt dans ce tems que les nuits ſont les plus longues de l'année. Ces jours ont été nommés le Solſtice, & réellement c'eſt le Terreſtice d'Hyver. Ce Terreſtice arrive au commencement de notre Hyver, vers le 20 Décembre: 3 mois après, elle eſt parvenue au-deſſous du Bélier, alors les jours deviennent égaux aux nuits vers le 20 Mars; ce point ſe nomme l'Equinoxe du Printems. Trois mois après, la Terre arrive au Tropique du Cancer, nous avons le Terreſtice d'Eté & les jours les plus longs de l'année vers le 20 Juin. Les trois mois d'enſuite ſont notre Eté juſqu'au commencement de l'Automne, vers le 20 Septembre, alors les jours redeviennent égaux aux nuits; ils décroiſſent toujours enſuite juſqu'au 20 Décembre, Terreſtice d'Hyver &c.

Nous habitons la Zone tempérée boréale, la Zone tempérée qui eſt de l'autre côté de la Ligne, ſe nomme auſtrale; elle a l'Eté quand nous avons l'Hyver, ſon Automne eſt notre Printems &c.

Celui qui voudroit jouir de chaque Saiſon dans ſon plus beau, devroit paſſer l'Hyver en Eſpagne, le Printems en Italie, l'Eté en Angleterre & l'Automne en France.

Les deux Zones froides qui occupent l'eſpace dit ci-deſſus,

entre les Cercles polaires, ayant l'un & l'autre Pole pour centre, n'ont que deux Saisons, l'Eté & l'Hyver séparées en six mois de jour & six mois de nuit. Il y fait un froid extrême quasi toute l'année. L'Hyver de l'une est l'Eté de l'autre &c.

DU MÉRIDIEN ET DE L'HORIZON

LATITUDES ET LONGITUDES.

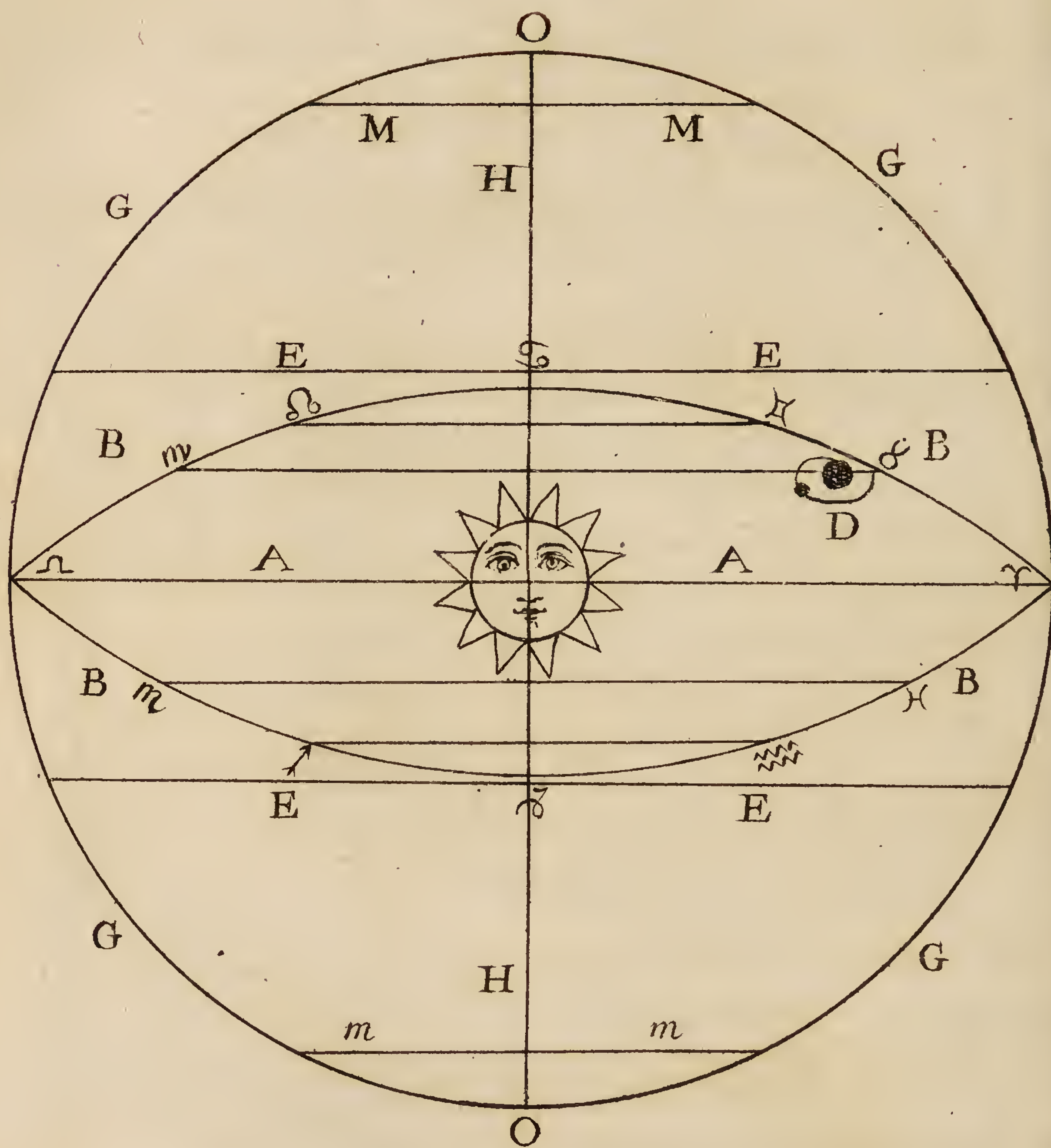
Le Méridien est le milieu du jour ou le midi. C'est l'instant où le Soleil est le plus élevé sur l'Horizon chaque jour à midi.

L'Horizon est la moitié du Globe de la Terre à l'égard de la place que chacun occupe, d'où il s'ensuit qu'il y a autant de Méridiens & d'Horizons qu'il y a de places occupées. Mais comme la différence d'une place à une autre n'est sensible qu'à des distances un peu éloignées, on a marqué les Méridiens de degré en degré, quelquefois même de 10 en 10 degrés, & pour s'arranger encore mieux, Louis XIII a fixé, en faveur de la Navigation, le premier Méridien d'où on part, pour compter les autres, à l'Isle de Fer, l'une des Isles Canaries; & par ordre de Louis XIV, il a été tiré pour la France un premier Méridien, qui de Dunkerque passant par l'Observatoire de Paris, va se terminer en Roussillon, au pied des Pyrennées vers Villefranche. Quand on va du Midi au Nord en suivant un même Méridien, l'espace qu'on parcourt s'appelle *Latitude* (la Boussole y conduit sur Mer.) Si on traverse d'un Méridien à un autre, d'Orient en Occident ou d'Occident en Orient, l'espace quon parcourt se nomme *Longitude*.

DE LA SPHERE.

Pour rendre palpables les systêmes de l'Univers, on a construit des Spheres où on voit en place tous les Cercles qu'on vient d'expliquer & quelques autres encore qu'on va nommer. On monte les Spheres sur un pied de bois ou d'autres matieres. Ces Cercles sont au nombre de neuf;

Pl. VIII. Pag. 21



SÇAVOIR:

: Cercle de l'Equateur. : large Cercle du Zodiaque, au milieu duquel eſt la Ligne de l'Ecliptique. :s 2 Cercles des Tropiques. :s 2 Cercles polaires. Cercle des Horizons.	tous ceux-ci viennent d'être expliqués.

Les deux Colures ſont proprement deux Méridiens i coupent l'Equateur ou Ligne équinoxiale en 4 points. une la coupe aux deux Solſtices, autrement Terreſtices Hyver & d'Eté, l'autre Colure aux deux Equinoxes de intems & d'Automne.

Explication de la Planche VIII.

Cette Planche eſt deſtinée à ſervir de récapitulation à la part des choſes qu'on vient de dire.

Le Soleil au centre.

A La Ligne équinoxiale & un Horizon.

EE Les deux Tropiques, ♋ celui du Cancer, ♑ celui du pricorne.

Les Signes rangés le long du Zodiaque qui coupe la Li- e équinoxiale au point ♎ la Balance & au point ♈ le lier.

La Terre & la Lune faiſant leurs cours annuel.

BB La Zone torride.

IEM }
Em } Les deux Zones tempérées.

Mmm Les deux Cercles polaires.

D Les deux Zones glaciales & les deux Poles.

H Un Méridien.

GGG Le Firmament.

LA LUNE.

La Lune eſt la Planette de la Terre, elle l'éclaire lorſ- elle eſt éclairée elle-même par le Soleil. Elle tourne our de la Terre & ne l'abandonne jamais. On diſtingue

ſur ſa ſurface pluſieurs tâches irrégulieres répandues çà là, les unes lumineuſes, les autres plus brunes, ce c forme des apparences de Montagnes, de Terres, de Lacs &

La Lune tourne autour de la Terre, non en rond ma en oval & d'un ſens qu'elle paroît parcourir chaque m les 12 Signes du Zodiaque ; ce qui fait qu'elle s'avance p jour de 12 degrés vers l'Orient. Elle tourne en un an a tour du Soleil conjointement avec la Terre.

Le mois *périodique* de la Lune eſt le tems qu'elle em ploye à revenir au même point du Zodiaque dont elle éto partie le mois précédent. Ce mois eſt de 27 jours 7 he res 48 minutes.

Le mois *Synodique* de la Lune eſt le tems compris e tre une nouvelle Lune & la ſuivante. Il eſt de 29 jours 1 heures 44 minutes.

Des Phaſes de la Lune.

La Lune reçoit ſa lumiere du Soleil, & elle circule e oval autour de la Terre ; tout cela vient d'être dit, ma comme dans un oval les deux bouts ſont plus loin l'un c l'autre & les deux côtés plus rapprochés, cette façon de ci culer en oval rend la Lune plus près de la Terre quan elle parcourt les côtés de l'oval, & plus éloignée quand el eſt à l'un ou à l'autre bout. Pendant ſon cours de chaq mois, elle eſt de jour en jour plus ou moins éclairée p le Soleil. Ces viciſſitudes d'ombre & de lumiere ſe nom ment les Phaſes de la Lune.

1re *Phaſe, Nouvelle Lune.* CONJONCTION.

Le jour de la Nouvelle Lune eſt le commencement du mo lunaire. Ce jour le Soleil l'éclaire par derriere, ainſi no ne pouvons pas jouir de la refléction de ſa lumiere. Elle ſ trouve alors à un côté de ſon oval.

2e *Phaſe, le Croiſſant & le* 1er *Quartier.* QUADRATURE.

Le lendemain, ſon bord occidental ſe voit éclairé com me un filet de lumiere en portion de Cercle. Cette lumie s'étend de jour en jour ſur la Lune & ſe nomme le Croi

nt jusqu'à ce que toute sa moitié occidentale soit éclai-e, alors elle est parvenue à son Premier quartier & à un ut de son oval.

3e *Phase, Pleine Lune.* OPPOSITION.

La lumiere s'étend de plus en plus jusqu'à ce que la Lune t entierement éclairée; ce qui se nomme Pleine Lune. le est alors au côté de son oval, vis à vis le Soleil qui éclaire le Globe entier, c'est-à-dire, la face qui nous re-rde.

4e *Phase, le Décours & le Dernier Quartier.*

QUADRATURE.

Le côté qui avoit été éclairé au Premier Quartier est main-nant celui qui s'obscurcit petit à petit; alors la Lune est e en décours, & lorsque l'ombre s'est emparée de toute moitié occidentale, dans cet état elle est parvenue à son ernier Quartier & à l'autre bout de son oval.

Enfin l'ombre gagnant de plus en plus, la Lune s'obs-rcit totalement & devient la Nouvelle Lune du mois ivant.

ouv. Lune.	●	Conjonction—petite distance de la Terre
r Quartier.	☽	Quadrature—grande distance de la Terre.
eine Lune.	○	Opposition—petite distance de la Terre.
er Quartier.	☾	Quadrature—grande distance de la Terre.

BSERVATIONS SUR LES PLANETTES.

Tout ce qui a été observé à l'égard des Planettes, donne soupçon assez bien fondé que, la Planette la Terre, étant bitée par les hommes & par les animaux, toutes les au-s pourroient bien l'être aussi par des êtres quelsconques; r elles sont toutes éclairées par le Soleil; elles tournent ites autour de lui. Les plus éloignées ont plusieurs Lunes i les éclairent &c.

Planche IX.

La Planche IX. a été faite pour exposer aux yeux l'ap-rence de Jupiter & de Saturne avec leurs Satellites, & même tems pour donner une idée du volume du Soleil,

en comparaiſon de toutes les Planettes. Ne pouvant da
un ſi petit eſpace en meſurer exactement les véritables d
menſions & diſtances, cette repréſentation, quoiqu'imp
faite, doit ſervir à faire appercevoir qu'il eſt plus vraiſe
blable que des petits corps ſe meuvent autour d'une ma
immenſe, que ce ſoit le contraire qui s'exécute.

DES ECLIPSES DU SOLEIL, DE LA LUNE

ET DU PREMIER SATELLITE DE JUPITER.

Les Eclipſes prédites & annoncées bien avant qu'ell
arrivent, ſont la marque la plus évidente de l'infaillibili
de l'Aſtronomie & de la juſteſſe de ſes calculs.

Le Soleil nous eſt éclipſé plus ou moins par la Lune quan
elle paſſe entre lui & la Terre.

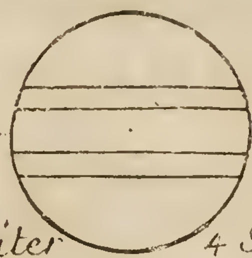
La Lune eſt éclipſée en partie ou totalement quand
Terre ſe rencontre entre la Lune & le Soleil.

Les quatre Satellites de Jupiter, qui lui ſervent de L
nes, tournent autour de lui & s'éclipſent ſucceſſiveme
à nos yeux lorſqu'ils paſſent derriere ou devant lui; ma
comme le premier, qui eſt le plus proche de cette Planett
y paſſe très fréquemment & juſqu'à 15 ou 18 fois par moi
on a compoſé des Tables de ſes Eclipſes qui ſont très u
les pour la connoiſſance des longitudes en Mer.

DES COMÉTES.

Un Aſtre nouveau qui paroît ſubitement dans le Cie
qui s'y laiſſe voir plus ou moins de nuits & qui diſpar
enſuite totalement, ſe nomme une Cométe, parce q
cette Etoile eſt preſque toujours environnée d'une chevel
de rayons de lumiere ou d'une queue de pareils rayo
quelquefois très longue: cette chevelure & la queue o
quelquefois paru enſemble; la queue ſe dirige ordinai
ment au Couchant. L'origine des Cométes eſt juſqu'à pr
ſent inconnue & très peu intéreſſante.


Saturne son anneau, 5 Satellites.


Jupiter 4 Satellites
mars
la lune
la terre
venus
mercure
Le Soleil.

Des Etoiles fixes & Constellations du Firmament.

Il est aisé de distinguer à la veue seule les Etoiles fixes s Planettes qu'on nomme aussi Etoiles errantes. La luiere des fixes est en un mouvement perpétuel qui papile continuellement à la veue. Les Planettes n'ont aucun ouvement dans leurs lumiere.

La prodigieuse quantité d'Etoiles fixes répandues dans le rmament bleu, a déterminé les hommes à rassembler sous même nom celles qui s'avoisinent assez pour composer s pelotons ou assemblages d'Etoiles. Cette idée ayant été écutée, la veue & l'imagination furent fixées moyennant nom particulier qui fut imposé à chaque assemblage. On lonc appellé une certaine quantité d'Etoiles voisines l'une l'autre la grande Ourse, d'autres la petite Ourse, une oisiéme Orion &c. Cela fait, on a toujours retrouvé Ourse, Orion &c. Mais par malheur on ne s'en est pas au à cette simple indication, on a barbouillé ce qu'on vout néttoyer, en déssinant sur les Globes & sur les Mappeondes célestes les figures même des Héros, des Dieux, s Animaux, des Insectes &c. dont le nom étoit attribué chaque Constellation. On a donc enveloppé les Constelions dans des figures qu'on a été contraint de mal artiler dans le dessein, d'entremêler, de tronquer, d'estroer; & cet abus a si bien pris, qu'on ne voit ni Globes Mappemondes où les Etoiles ne soient noyées & abîées dans un fatras de toutes ces figures desagréables. La nfusion devient bien encore plus grande lorsqu'on s'avise les enluminer de toutes couleurs.

La grande difficulté pour remédier à tous ces inconvéens, est qu'il a été indiqué certaines Etoiles à l'épaule, au ed, à la queue &c de plusieurs de ces figures; cependant pourroit-on pas, en conservant les noms, entourer chae Constellation & la jalonner, pour ainsi dire, dans tout n pourtour avec des lignes droites d'une Etoile à l'autre ccessivement, tâchant de marquer des retours pour le pied, paule &c. afin d'y enfermer les Etoiles indiquées. Les seuls

noms paroiſſent ſuffiſants pour conſerver les idées.

Cette méthode eſt eſſayée ici *Pl. X & XI.* & il ſera aiſé
voir ſi elle eſt meilleure ; on a fait en ſorte que les Con
tellations reſſemblaſſent, autant que faire ſe peut, à le
noms. Par exemple, on a tâché de repréſenter la gran
Ourſe comme un animal à quatre pieds, l'Hydre comm
un Serpent &c.

On aperçoit dans le Ciel des Etoiles de ſix grande
différentes, & on les cotte depuis premiere grandeur j
qu'à ſixieme grandeur. On compte auſſi les nébuleuſes, c'e
à-dire, celles dont la lumiere eſt ſombre & brouillée ;
qui fait ſept ordres d'Etoiles.

PLANISFERE ARCTIQUE

PLANCHE X.

Pour aider à concevoir l'expoſition du Ciel, il fa
avertir que le centre de cette Mappemonde eſt celui
l'Ecliptique ; ainſi la circonférence coupe les douze S
gnes comme par la moitié, dont l'une eſt exprimée ſ
cet Hémiſphére & l'autre ſur celui de la Planche ſuivant
qui eſt l'Hémiſphére antarctique.

• *Centre de l'Ecliptique.*

* *Le Pole arctique.*

A *La grande Ourſe*; elle eſt remarquable par 7 Etoiles t
brillantes qui forment ſa croupe & ſa queue.
Vulgaire appelle ces 7 Etoiles *Le grand Chariot*
le Chariot de David, ſuppoſant que les quatre d
poſées en quarré ſont les quatre roues du Chario
& que les trois autres, au bout l'une de l'autre, ſo
les chevaux. La Conſtellation, comme on voit, s
tend au-delà.

B *La petite Ourſe* près du Pole eſt entierement con
poſée de 7 Etoiles, dont quatre ſont rangées en qua
ré comme les quatre du Chariot cy-deſſus, & tro
au bout l'une de l'autre, comme les trois dudit Ch
riot ; mais celui'ci eſt à contreſens de l'autre. I
plus en avant de ces trois chevaux-ci ou plutôt l'E
toile du bout de la queue de la petite Ourſe, eſt
pe

peu de distance du point du Pole, ce qui fait qu'on la nomme *l'Etoile polaire.*

Avertissement.

On va parcourir maintenant la circonférence du Cercle [é]cliptique qui représente la partie boréale des douze Signes, [e]n commençant par les Signes septentrionaux & finissant [pa]r les méridionaux.

L'autre Hémisphére donnera leurs partie australe.

[S]IGNES SEPTENTRIONAUX,

LEURS PORTIONS BORÉALES.

Le Belier; il a trois Etoiles remarquables, une de la deuxieme grandeur, une de la troisieme grandeur & une de la quatrieme grandeur.

Le Taureau; il a cinq Etoiles brillantes qui représentent un V consonne. La plus grande qui est de la premiere grandeur se nomme *Aldébaran* ou *Paliliovini* ou *l'œil du Taureau.*

Les Jumeaux ou *Castor* & *Pollux*; les deux Etoiles qu'on nomme ainsi, sont brillantes, Pollux plus que Castor. Plus trois Etoiles de la deuxieme grandeur, dont une à un pied de Pollux, une au genouil & une à la cuisse.

Le Cancer ou *Ecrevisse*; son Etoile la plus remarquable, quoique nébuleuse, se nomme *Présépé* ou *la Créche.*

Le Lion; il a une Etoile de la premiere grandeur, très éclatante, nommée *Régulus* ou *le cœur du Lion.* Plus cinq Etoiles dont une de premiere grandeur nommée *la queue du Lion*, deux de la deuxieme grandeur, l'une au col, l'autre au dos & deux aux pieds de la troisieme grandeur.

La Vierge. Ce Signe est très étendu & a beaucoup d'Etoiles; les plus remarquables sont celle de sa tête & de son col. Plus une de premiere grandeur vers le milieu de son corps, nommée *l'Épy de la Vierge.*

SIGNES MÉRIDIONAUX.

LEURS PORTIONS BORÉALES.

I *La Balance*; ce Signe a deux Etoiles remarquables, une très brillante, l'autre de troiſieme grandeur.

L *Le Scorpion*; il a à ſa tête trois Etoiles diſpoſées en arc; ſçavoir une de la premiere grandeur, deux de la deuxieme grandeur; ſon cœur en a une de la premiere grandeur, nommée *Antharés*, après laquelle eſt une trace de très petites Etoiles terminée par une Etoile de la troiſieme grandeur, nommée *Jarnac du Scorpion*.

M *Le Sagittaire* a deux Etoiles remarquables de troiſieme grandeur.

N *Le Capricorne*; les Etoiles de ſa tête ſont plus ſombres que celles de ſa queue.

O *Le Verſeur d'eau* ou *le Verſeau*; il a au bout de ſon torrent d'eau une Etoile de la premiere grandeur, nommée *Fumhoam*.

P *Les Poiſſons*, *le boréal* & *l'auſtral*; il n'ont point d'Etoiles remarquables, ſeulement une qui eſt à la queue du boréal.

On va ſuivre maintenant dans l'intérieur du Globe en ſpirale d'abord en deſcendant.

Q *Andromède*; cette Conſtellation a à ſa tête une Etoile très brillante, ſon corps en a trois remarquables de troiſieme grandeur, brillantes, diſpoſées en arc, à diſtances égales. Le Vulgaire les nomme *les trois Rois*.

R *Le Triangle*; il a trois Etoiles remarquables.

S *La Fleur de Lys* a quatre Etoiles de la quatrieme & cinquieme grandeur.

T *La Tête de Méduſe* a une ſeule Etoile remarquable, nommée *Algol*.

V *Les Pleyades* joignent le Taureau; ce ſont ſix ou ſept Etoiles très brillantes; elles ſont placées préciſement au Tropique du Cancer.

X *Perſée*; il a ſept Etoiles remarquables, entr'autres une au bras boréal & une au genouil auſtral; la plus

petite mais la plus luisante est vers son milieu.

Le Chartier ou *l'Ericton* ; il a au dos une Etoile de la premiere grandeur qu'on nomme *Capella* ou *la Chevre*. Son fouet est composé de petites Etoiles ; il a au pied une Etoile de la troisieme grandeur & à l'épaule une de la deuxieme grandeur.

La grande Ourse, ci-devant décrite.

a *La Chevelure de Berenice* ou *l'Etoile poussiniere*, est un amas d'Etoiles brillantes.

b *Le Bouvier* ou *le Gardien de l'Ourse* ou *Bootés*. Les Etoiles de sa tête & de son bras sont remarquables. Il a au bras deux Etoiles de cinquieme grandeur; il en a une très brillante vers ses cuisses, nommée *Arcturus*.

c *La Couronne septentrionale* ; elle a huit Etoiles dont une de deuxieme grandeur.

d *Le Serpentaire* ou *Ophiucius* & *le Serpent* DD EE. L'Etoile la plus claire du Serpentaire est à sa tête ; il en a deux brillantes aux genouils, une à la main & une à l'épaule. Le Serpent a à sa tête quantité de petites Etoiles de quatrieme & cinquieme grandeur ; sa plus brillante est à son col.

e *L'Aigle*, il a plusieurs petites Etoiles de quatrieme & cinquieme grandeur, & une plus belle de deuxieme grandeur.

f *Ganimede* ou *Antinous*. On n'y voit que des Etoiles de la quatrieme & cinquieme grandeur.

g *Le Dauphin* ; il a à sa tête quatre Etoiles de la quatrieme grandeur, formant entr'elles un lozange.

h *Le petit Cheval* ; il n'a aucune Etoile remarquable.

i *Pegaze* ; il a deux Etoiles remarquables, une à sa tête, une à sa bouche, & plusieurs autres belles Etoiles, entr'autres trois de la deuxieme grandeur, nommées *Scheat*, *Markab*, *Algenib*. Une Etoile de son genouil & une de son col forment avec Scheat un petit triangle équilatéral.

En descendant vers le Pole.

l *Cassiope* ; ses Etoiles sont très luisantes, sur-tout les

cinq principales qui ſemblent former trois triangles.

mm *Cephée*; il a trois Etoiles de quatrieme & cinquieme grandeur, formant un triangle, & au genouil une très luiſante.

B *La petite Ourſe*, ci-devant décrite.

nn *Le Dragon*; ſa queue fait un pli entre la grande & la petite Ourſe, ſon corps & ſa tête font un autre pli du ſens contraire; ſa tête a deux Etoiles de la troiſieme grandeur, un peu rouges & peu éclatantes. Dans un pli ou coude ſont encore deux Etoiles de la troiſieme grandeur; le corps eſt garni d'Etoiles, celles de ſa queue ſont très petites.

oo *Hercule*; il eſt rempli d'Etoiles brillantes. Il a quatre Etoiles remarquables, toutes de la troiſieme grandeur, ſçavoir une à la tête, moins brillante, une à chaque épaule & une au milieu du corps, laquelle avec les trois cy-deſſus forme un grand lozange. Une Etoile ſeule à ſon Midi ſe nomme *l'Ecrevice.*

pp *La Lyre*; elle a une Etoile de la premiere grandeur, nommée *Vera*, à côté de laquelle il y en a trois de cinquieme grandeur.

qq *La Flêche*; elle a quelques Etoiles de quatrieme grandeur.

rr *Le Cigne* eſt dans la Voie lactée, il a pluſieurs Etoiles brillantes, ſçavoir une à l'aîle du Nord de troiſieme grandeur, au bec une de quatrieme grandeur, une très claire à la queue. Parmi celles du corps & de l'aîle du Midi, il y en a une de deuxieme grandeur, trois de troiſieme grandeur & pluſieurs de quatrieme grandeur.

PLANISPHÉRE ANTARCTIQUE.

Les douze Signes du Zodiaque étant coupés chacun en deux portions par la ligne circulaire de l'Ecliptique, leurs portion boréale eſt exprimée dans le précédent Planiſphére & cottée par des lettres. Les mêmes lettres vont ſervir ici attendu que ce Planiſphére antarctique eſt terminé par la même Ligne écliptique, le long de laquelle ſont diſtribuées les portions auſtrales des mêmes Signes; ainſi on dira:

SIGNES SEPTENTRIONAUX.

LEURS PORTIONS AUSTRALES.

C *Le Belier.*
D *Le Taureau.*
E *Jumeaux.*
F *Le Cancer.*
G *Le Lion.*
H *La Vierge.*

Leurs description est dans le Planisphére arctique ci-dessus.

SIGNES MÉRIDIONAUX.

LEURS PORTIONS AUSTRALES.

L *La Balance.*
L *Le Scorpion.*
M *Le Sagittaire.*
N *Le Capricorne.*
O *Le Verseur d'eau.*
P *Les Poissons.*

Leurs description est dans le Planisphére arctique ci-dessus.

p *Le Poisson austral* y est tout entier.

Q *La Baleine*; elle abonde en petites Etoiles de la quatrieme, cinquieme & sixieme grandeur; elle en a une très brillante vers sa queue.

R *Le Fleuve Eridan*; il produit divers contours & grand nombre d'Etoiles peu brillantes; cependant il a à son extrémité une Etoile de premiere grandeur, nommée *Acamar.*

S *Orion*; il est rempli de quantité d'Etoiles; celles qui l'environnent sont très éclatantes, trois petites à sa tête, une brillante de la deuxieme grandeur à sa main droite, & à l'épaule du même côté une rouge & très brillante, nommée *Bellatrix*; à sa Ceinture sont trois Etoiles brillantes de la deuxieme grandeur, à un pied une Etoile très éclatante de la premiere grandeur, nommée *Rigel.*

Le Lievre est au pied d'Orion dans lequel il est confondu.

T *La Colombe*; elle est remarquable par une Etoile brillante de la deuxieme grandeur.

V *Le grand Chien*; il a d'un côté une Etoile de la deuxieme grandeur, & au côté opposé deux Etoiles de la troisieme grandeur. Son Etoile qu'on nomme *Sirius* ou *la Canicule* est de la premiere grandeur.

X *Le petit Chien*; il a une Etoile claire de la premiere grandeur, nommée *Procyon.*

Y *Le Navire*; c'est une très grande Constellation peu recommandable en Etoiles; cependant il y en a une à son Mât de premiere grandeur; on la nomme *Canope.*

Z *L'Hydre*, Constellation très longue; sa tête a plusieurs Etoiles remarquables; son corps en a qui se distinguent des autres; l'Etoile de son cœur est de la premiere grandeur.

z *La Coupe* qui y est unie vers le milieu de sa longueur, a plusieurs Etoiles dont il se forme un quarré.

La queue de l'Hydre a une Etoile claire de la deuxieme grandeur.

aa *Le Corbeau*; il a aux aîles deux Etoiles de la deuxieme grandeur.

bb *Le Centaure*; on lui donne quatorze Etoiles dont aucune de remarquable.

cc *La Crusero*; elle a quatre Etoiles.

dd *Le Loup*; il n'a rien de remarquable.

ee *La Mouche*; elle a quatre Etoiles.

ff *Le Triangle Méridional.*

gg *L'Autel.*

ii *Le Paon.*

ll *L'Indien.*

mm *Le Toucan.*

nn *La Grue.*

oo *Le Phœnix.*

Autour du Pole antarctique.

pp *La Dorade.*

qq *Le Poisson volant.*

rr *Le Caméléon.*

ss *L'Oiseau de paradis.*

tt *L'Hydre mâle.*

• *Centre de l'Ecliptique.*

* *Pole antarctique.*

La Voye Lactée ou *de Lait*, que le Vulgaire nomme *le Chemin de S. Jacques* & les Astronomes *Galaxie*, est une espace blanchâtre, en forme de ceinture plus ou moins large,

MAPPE MONDE CELESTE

Planche X et XI.





qui paroît être attachée au Firmament & qui en fait tout le tour du Midi au Nord. On a découvert que c'est un amas immense d'Etoiles près à près l'une de l'autre qui forme cette apparence.

MOYEN très aisé d'avoir le point de midi ou des lignes méridiennes sur toutes les croisées d'une Maison où le Soleil donne jusqu'après midi, sans aucune opération astronomique.

CADRAN HORIZONTAL. *Pl. XII.*

Un Cadran horizontal bien fait & bien orienté, est la base du moyen qu'on propose. Voici la façon de le faire.

1°. Il faut avoir une Platine bien dressée & unie, de cuivre, de pierre dont le grain soit fin, d'ardoise ou d'étain; le bois n'y convient pas, attendu qu'il se tourmente & gauchit très facilement.

2°. Il faut y tracer un Cadran horizontal de la maniére suivante.

Ayant votre Platine bien dressée, tirez par le milieu la ligne GH qui deviendra la ligne de midi.

Coupez-la à angles droits environ aux deux tiers de sa longueur par la ligne *66* qui deviendra la ligne de six heures tant du matin que du soir.

Tracez légérement le modéle du Stile, afin d'effacer ces traces quand le Cadran sera achevé: pour le tracer, de la jonction de la seconde ligne susdite, GH *66* à l'endroit F prenant GH pour baze, élevez sur cette ligne, par le moyen d'un rapporteur qui est un demi cercle divisé en degrés, un angle de 49 degrés pour Paris ou de plus ou moins, suivant la hauteur du Pole de l'endroit où vous serez & sur l'angle FBO que vous venez de faire. Marquez un point plus près ou plus loin du centre F suivant que vous voulez votre Stile plus court ou plus long; ce point est marqué B. Elevez ensuite sur la ligne du midi GH un perpendiculaire A qui aille se terminer au point B; ainsi FAB sera tracé & sera la forme & la grandeur du Stile que vous taillerez par la suite sur ce modéle, soit en cuivre, en fer-blanc, en tole.

Du point B de la ligne FBO, abaissez une perpendiculaire jusqu'à la rencontre de la ligne du midi en E. Portez avec le Compas la longueur de cette perpendiculaire sur ladite ligne qui sera de E en I.

Faites traverser la ligne XEY à volonté; qu'elle soit parallelle à la ligne *66*.

Du point I comme centre, tracez un demi cercle qui touche le point E, divisez-le en 12 parties égales.

Du centre I tirez dix lignes qui, passant par dix points de division du demi cercle, iront s'arrêter à la ligne XEY.

Du centre F & par l'extrémité des lignes qui aboutissent à la ligne XEY, tirez autant de lignes que vous tracerez profondément, parce que ce sera les lignes des heures avant & après midi; prolongez au-delà d'F les seules lignes IV, V, VII, VIII, & le Cadran sera fait lorsque vous aurez effacé toutes les lignes excepté FH *66* & toutes celles des heures qui viennent d'être marquées profondément.

Il ne s'agit plus que de couper le Stile qu'on posera à plomb depuis F jusqu'en A, & qu'on fera tenir debout par quelque moyen, soit avec oreilles vissées, soit mastiqué ou à tenon & mortoise, prenant bien garde qu'il n'incline d'aucun côté.

Ce Cadran doit être posé 1°. bien de niveau, 2°. bien orienté & 3°. arrêté bien ferme en sa place.

1°. Pour le bien orienter, il faut connoître la déclinaison de l'Aiguille aimantée; elle est indiquée tous les ans dans plusieurs Almanachs. On pose donc la Boussole à la place qu'on destine pour le Cadran, & marquant 2 points vis-à-vis des deux bouts de cette aiguille, on tire une ligne de l'un à l'autre.

On pose ensuite le Cadran le dos ou penchant du Stile regardant le Soleil de facon que la ligne de midi soit exactement correspondante à la ligne ci-dessus qui représente l'Aiguille aimantée, & avec un niveau on le place bien horizontalement.

On arrête enfin à demeure le Cadran, soit avec de la maçonnerie, du mastic, des clouds &c.

On pose communément ces Cadrans dans des places où le Soleil donne toute la journée, afin qu'ils marquent les

Cadran Horisontal

VIII IV V

G

6 F 6 VI

A B VII

O

x E y

VIII

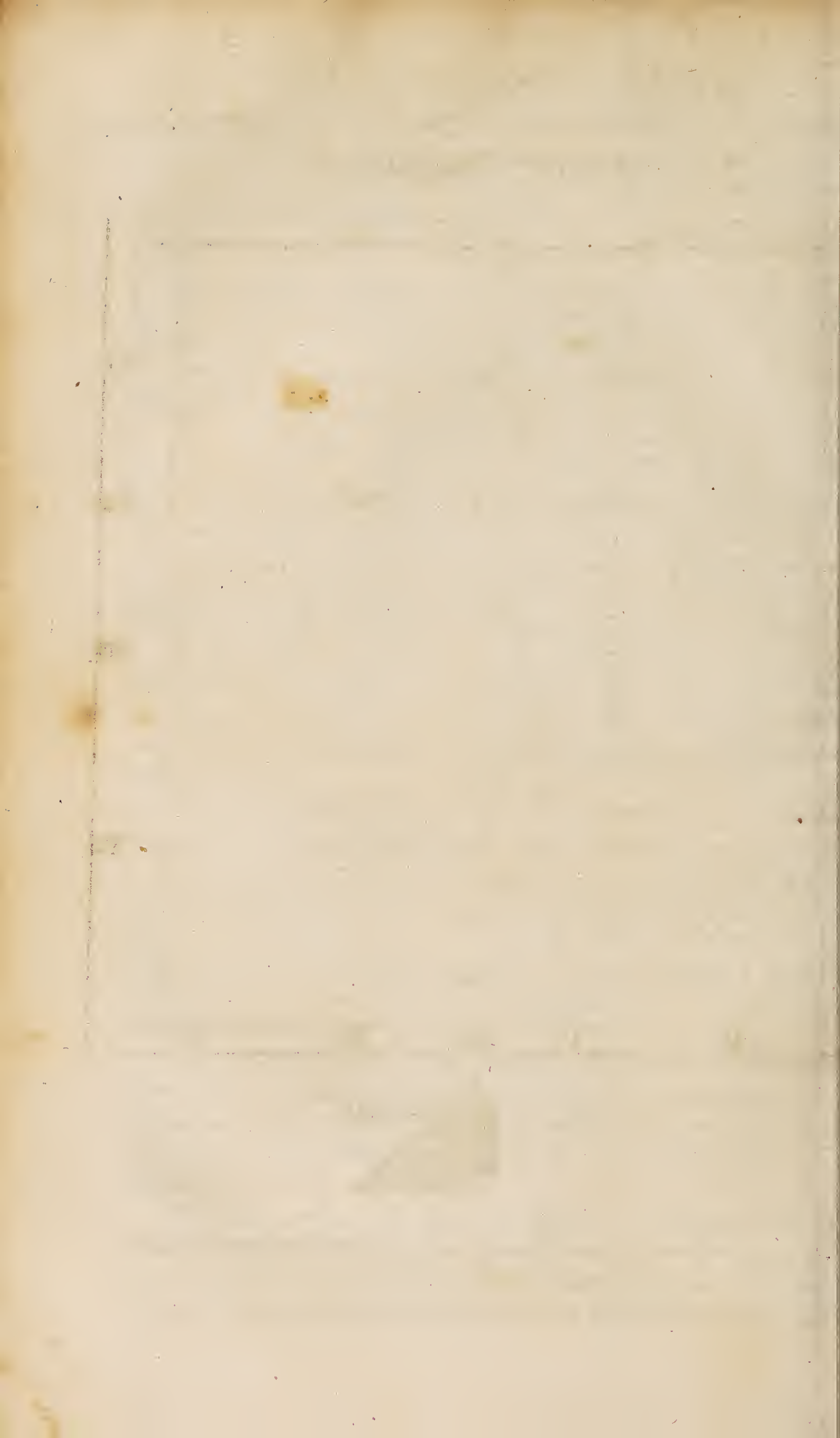
I

IX

H

II I XII XI X





heures depuis le lever jusqu'au coucher; pour cet effet on les pose dans les jardins à portée de la maison, sur un pilastre de pierre.

Ayant un pareil Cadran horizontal ou quelqu'autre Cadran que ce soit, pourvû qu'il soit juste ou bien une excellente ligne méridienne, vous êtes sûr d'avoir, si vous voulez, la ligne de midi sur tous les appuis de vos croisées exposées du côté du Soleil.

Faites poser bien à plomb, & incrustez avec de la maçonnerie une régle bien dressée de pierre ou de marbre haute de deux pieds ou environ, à l'encoignure que forme endehors l'épaisseur du mur à chaque croisée, du côté où le Soleil porte l'ombre dudit jambage, sur l'appui qui doit être de pierre.

Cette préparation faite & par un beau Soleil, en quelque saison que ce soit, quelqu'un se tiendra avant midi près le Cadran, un autre homme ou plusieurs, un à un à chaque croisée, seront munis d'une régle & d'un fer pointu; ils feront razer avec leur régle l'ombre sur l'appui à mesure qu'elle avance, & dans l'instant que celui du Cadran proférera *Midi*, s'il est proche, ou donnera un coup de sifflet, ceux des croisées borderont l'ombre d'une ligne qu'ils tireront le long de la régle.

Il est inutile à cette maniere de prolonger ensuite la ligne dans la chambre, celle qui aura été tracée sur l'appui de la croisée la marquera suffisament & en tous les tems de l'année.

MÉRIDIENNE HORIZONTALE.

Si au lieu du Cadran horizontal qu'on vient de décrire, on préféroit une ligne Méridienne horizontale, soit que l'on soit en lieu où on n'auroit pas le Soleil assez longtems, ou pour quelqu'autre raison, voici la maniere de la tracer.

On se servira des mêmes matériaux avec lesquels on fait les Cadrans horizontaux. *Voyez cy-dessus.*

On fera dans le milieu, vers les trois quarts du quarré, un trou ou une mortoise pour y faire entrer & y fixer à demeure le bout du Stile, c'est-à-dire, d'une Verge de fer qui

ſoit courbée par le haut, finiſſant en pointe émouſſée ou bie
large & plate à ſon extrémité qu'on percera d'un trou ron
tout au travers, cette plaque, & ſon trou regardant le pla
d'au-deſſous.

Le Stile bien arrêté & maſtiqué en ſa place, ſans pen
cher de côté ni d'autre, & n'étant ni trop élevé ni trop cour
pour qu'en quelque Saiſon que ce ſoit l'ombre ne ſorte pa
du plan ou ne ſoit pas aſſez allongée ; on mettra le tout ſu
ſon pied dans un parfait niveau & à demeure. On oppoſer
le dos recourbé du ſtile au Soleil vers l'heure de midi.

On aura un plomb de cuivre terminé en pointe ſur
tour, on le ſuſpendra la pointe en bas à une ſoye fine, o
poſera le bout de la ſoye qu'on tiendra avec la main a
bout de la pointe émouſſée ou au centre du trou rond d
bout du Stile, & on la laiſſera deſcendre juſqu'à ce qu
la pointe du bas du plomb, à laquelle on viendra de me
tre un peu d'encre, marque un point noir ſur le plan. C
point noir ſera le centre de 8 à 10 demi-cercles qu'on tr
cera avec un Compas armé d'un crayon taillé fin.

Les tems qu'il faut choiſir, quand on n'eſt pas Aſtrono
me, ſont l'un des deux Solſtices d'Hyver ou d'Eté. Cel
d'Hyver eſt préférable, parce qu'alors l'ombre eſt la plu
allongée, & on peut mieux proportionner la hauteur do
il faudra que ſoit le Stile pour que le point de midi n
ſorte pas du plan.

En ces tems, qui durent 8 ou 10 jours de ſuite, o
en ſaiſira un pendant lequel le Soleil ſera ſans nuages, ver
huit heures du matin. On commencera à examiner ſe
cercles, & dans l'inſtant que le bout de l'ombre ou le cen
tre lumineux du trou arrivera ſur un cercle, n'importe le
quel, on y marquera un point. On retournera l'après-dîne
vers 4 heures, & on marquera un autre point, quand i
arriveront ſur le même cercle du côté oppoſé. On peut l
lendemain recommencer le même procédé ſur quelqu'autr
cercle.

Tout cela exécuté bien exactement, tirez une lign
droite d'un point à l'autre du même cercle, meſurez la mo
tié de cette ligne, marquez-y un point; puis poſant l
régle au bas du Stile, vers le milieu de ſon épaiſſeur, c

milieu, tirez une ligne au point que vous venez de marquer, vous pouvez la prolonger jusqu'au bout du plan. Cette ligne est celle où se marquera le point de midi pendant toute l'année & tant qu'elle subsistera.

DE L'ASTROLOGIE
OU
SCIENCE CABALLISTIQUE.

L'Astrologie, Science très ancienne, très fausse & très folle, s'est divisée en plusieurs branches. L'objet de toutes en général a été de découvrir l'avenir par des régles de pure imagination qui supposent l'influence des Planettes & des Etoiles fixes sur les corps terrestres, au moyen de quoi on a compté pouvoir s'instruire des secrets de la Nature & du sort des humains. Les Peuples, amateurs du mystérieux, (ils le sont presque tous) ont donné à ces Sciences frivoles une confiance aveugle; mais il s'est élevé dans tous les tems nombre de vrais Sçavans qui ont combattu la trop grande crédulité par des raisonnemens si forts & si solides, que cette Science & ses suites sont, pour ainsi dire, anéanties & ne subsistent plus que dans quelques mauvais Almanachs que le Peuple ignorant ne laisse pas de lire avec avidité & une sorte de confiance.

La Caballe est la Science par excellence d'où sont émanées toutes celles qui vont suivre. Un de ses points principaux qui ont percé jusqu'à nous, est que tous les élémens sont habités par des peuples d'esprits.

L'Air par les Sylphes.

Le Feu par les Salamandres.

La Terre intérieurement par les Gnomes.

L'Eau par les Ondains.

La Science Hermétique, qui est la transmutation des métaux en or pur, & l'or potable qui préserve l'homme de tous maux, y est aussi enclavée.

L'Astrologie judiciaire se vantoit de prédire tout ce qui

doit arriver pendant le cours de la vie, maladie, santé bonne ou mauvaise fortune, la pluye, le beau tems par moyen d'un thême céleste composé d'un quarré subdivi en douze triangles dont un se nommoit l'Horoscope. Chaqu triangle se nommoit Maison ; chaque Maison étoit cel d'une Planette ou d'une Constellation. Chaque aspect d Signes & Planettes entr'elles formoit leur influence bon ou mauvaise &c. De tout ce brouillamini résultoit tout c que l'Astologue jugeoit à propos de prédire, (*Voyez l'A manach de Mathieu Laensbergh, celui de Moult &c.* No avons cependant profité de l'Astrologie pour les noms d jours de la semaine, chacun desquels ils avoient consacré une Planette, sçavoir:

Le Lundi——à la Lune.	Le Jeudi———à Jupiter.
Le Mardi——à Mars.	Le Vendredi-—à Venus.
Le Mercredi-—à Mercure.	Le Samedi——à Saturne.

Le Dimanche seul, qui étoit le jour du Soleil, leur été ôté & est consacré au Seigneur Dieu.

La Géomance compose aussi un thême; mais elle préd par un calcul de points jettés à l'avanture.

La Chiromancie prédit la bonne & mauvaise fortun par les rides ou lignes que font les plis de la paume de main. C'étoit la Science de certains Bandits nommés *Bo hëmiens*, qui ont couru la France & suivi les Armées pen dant quelques tems, disant, ce qu'ils appelloient *la bonn Avanture*. Ils entroient sous ce prétexte dans les maisons où ils voloient tout ce qui leur tomboit sous la main, & en levoient jusqu'à des enfans.

La Métoposcopie travaille sur les mœurs & le tempéra ment à l'inspection du front.

La Physiognomonie fait la même opération sur le visag & sur tout le corps.

La Nomancie caballistique tire la bonne ou mauvais fortune en calculant des Planettes posées entre chaque lettr d'un nom propre.



LE CALENDRIER
OU
L'ARANGEMENT DU TEMS.

LE mot Calendrier eſt dérivé de Calendes qui étoit le premier jour de chaque mois des Romains.

Chaque mois étoit diviſé en { Calendes. Nones. Ides.

Les *Calendes* étoient le premier du mois.

Les *Nones* étoient le 5 de certains mois, le 7 des autres.

Les *Ides* étoient 8 jours après les Nones.

Les mois dans leſquels le Nones étoient le ſept étoient

Mars.	Mai.	Juillet.	Octobre.

Les mois dans leſquels les Nones étoient le cinq étoient

Janvier.	Février.	Avril.	Juin.
Août.	Septembre.	Novembre.	Décembre.

Calendrier de Romulus.

Romulus fixa l'année à dix mois, en commençant par Mars. L'année avoit 304 jours.

Calendrier de Numa Pompilius.

Numa ajouta deux mois, Janvier & Février, ce qui faiſoit l'année de 355 jours.

Au bout de deux ans, il y avoit un mois de 22 jours, Deux ans après, il y avoit un mois de 23 jours, & ainſi de deux ans en deux ans.

Calendrier de Jules Céſar.

Jules Céſar fit l'année de 365 jours 6 heures, & pour remédier aux erreurs précédentes, la premiere année de ſa réforme fut de 15 mois ou 445 jours.

Calendrier Grégorien.

Grégoire XIII. Pape, reforma le Calendrier Julien ou de

Jules César, & commença en 1582. Cette année fut ra[c]courcie de 10 jours, à commencer à minuit du 4 Octob[re] on compta le 15 au lieu du 5.

Il régla que dorénavant chaque quatrieme année aur[oit] un jour de plus & se nommeroit *Bissèxtile*, ayant 366 jou[rs] & que la derniere de chaque 400 ans sera bissextile.

Le siécle est de 100 ans.

L'année est de douze mois qui ont les uns trente, l[es] autres trente-un jour ; le seul mois de Février est de [28] jours & aux années bissextiles de 29 jours.

Mois.	*Jours.*
Janvier	31.
Février	28 ou 29 à l'année bissextile.
Mars	31.
Avril	30.
Mai	31.
Juin	30.
Juillet	31.
Août	31.
Septembre	30.
Octobre	31.
Novembre	30.
Décembre	31.

L'heure est de 60 minutes ; elle se partage en 4 quarts d'heu[re].

Le premier quart d'heure——15 minutes.

Le second quart d'heure ou la ½--30 minutes.

Le quatrieme quart ou les ¾——45 minutes.

Le quatrieme quart d'heure-—60 minutes ou l'heure a[c]complie.

La minute est de soixante secondes ; ainsi quand une Ho[r]logue ou Pendule ou Montre a une aiguille des minutes, cette aiguille fait tout le tour du cadran en une heure, pa[r]tant de midi & revenant à midi ; ainsi :

Quand l'aiguille des minutes est sur midi, il est que[l]qu'heure que ce soit du cadran.

Quand elle est sur 3 heures, il est le quart

Quand elle est sur 6 heures, il est la demie.

Quand elle est sur 9 heures, il est les trois quarts.

Quand elle est de rechef sur midi, l'heure suivante commence.

L'aiguille des secondes fait le tour du cadran en une minute.

L'Année Solaire est de 365 jours de 24 heures chacun de minuit au minuit suivant; plus six heures moins onze minutes.

L'Année Lunaire est de 354 jours.

L'Epacte est la différence des 11 jours que l'Année Solaire a de plus que l'année Lunaire.

Le Cycle Solaire est de 28 ans; les Lettres Dominicales l'indiquent.

La Lettre Dominicale qui est une des 7 premieres lettres de l'Aphabeth, change tous les ans & marque tous les Dimanches de l'année, elle se retrouve être la même au bout de 28 ans.

Le Cycle Lunaire est de 19 Années Solaires, au bout desquelles la Lune se retrouve au même point où elle étoit avec le Soleil 19 ans auparavant.

Le Nombre d'Or étoit le Cycle Lunaire; mais il est devenu assez inutile depuis que l'Epacte qui y supplée a été trouvée par son moyen.

L'Indiction Romaine est une révolution de la Terre de 15 en 15 années.

Trouver l'âge de la Lune depuis le jour de la Nouvelle Lune, au moyen de l'Epacte.

Il faut ajouter au nombre de l'Epacte marqué dans les manachs pour l'année courante, le nombre des jours du ois où on est & le nombre des mois écoulés depuis Mars. ces nombres passent 30, soustrayez les 30 & ajoutez le ttant de l'Epacte, vous aurez le quantieme de la Lune, ais quelquefois à un ou deux jours près.

Avant Mars il faudra se servir de l'Epacte de l'année écédente.

Trouver par les doigts quels sont les mois de 30 jours & ceux de 31 jours.

En regardant le dos de la main ouverte, tenez le pouce endu, pliez le premier doigt, le second tendu, le troième plié, le petit doigt tendu.

Chaque doigt tendu eſt 31 jours, & chaque doigt p
30 jours. Commencez par Mars au pouce 31 jours & all
de ſuite, revenez au pouce, & au ſecond tour vous fir
rez au premier doigt plié, qui ſera Février, ayant 28 jou
ou 29 jours en Biſſextile.

Les Fêtes Mobiles. 8.

La Septuagéſime. L'Aſcenſion.
Les Cendres. La Pentecôte.
Pâques. La Trinité.
Les Rogations. La Fête-Dieu.

La Septuagéſime; c'eſt le Dimanche qui ſe trouve 70 jou avant les Octaves de Pâques.

Les Cendres; c'eſt le premier jour de Carême, 46 jo avant Pâques.

Pâques eſt la Fête mobile qui régle toutes les autres; e ſe fête le premier Dimanche avant la Pleine Lune Mars (*3 Fêtes de ſuite.*) Cependant elle ne peut ê avant le 22 Mars, ni après le 25 Avril. Quand Pâq eſt en Mars, on dit qu'il eſt bas & en Avril qu'il eſt ha

Les Rogations ſont les Prieres & Proceſſions pour les bie de la terre; elles ſe fêtent pendant les trois jours q précédent l'Aſcenſion.

L'Aſcenſion de N. S. eſt 40 jours après Pâques.

La Pentecôte ou *la Fête du S. Eſprit* eſt 50 jours ap Pâques.

La Trinité eſt le Dimanche d'après la Pentecôte.

La Fête-Dieu ou *du S. Sacrement* eſt le Jeudi d'après Dimanche de la Trinité. Son Octave nommée *la pe Fête-Dieu*, eſt le Jeudi ſuivant & n'eſt Fête que juſq midi.

Les Fêtes Immobiles.

Le premier Dimanche de l'Avent eſt quatre ſemaines av Noël. L'Avent continue juſqu'à Noël.

Noël ou *la Nativité de J. C.* eſt le 25 Décembre. 3 Fê de ſuite.

Les Rois ou *l'Epiphanie* eſt le 6 Janvier.

La Purification ou *la Chandeleur* eſt le 2 Février.

L'Annonciat

L'Annonciation de la Vierge eſt le 25 Mars.
L'Aſſomption de la Vierge eſt le 15 Août.
La Nativité de la Vierge eſt le 8 Septembre.
La Touſſaints ou *la Fête de tous les Saints* eſt le premier Novembre. 2 Fêtes de ſuite.
La Conception de la Vierge eſt le 8 Décembre.

L'Année a 52 Dimanches.

LA PHYSIQUE
DES
QUATRE ÉLÉMENS D'ARISTOTE.

Les 4 Éléments ſont { LA TERRE. L'EAU. L'AIR. LE FEU.

LA TERRE.

IMmédiatement au-deſſous de la ſuperficie de la Terre, & plus ou moins profondément, ſon ſuc nouricier qu'on nomme *la Séve*, développe & échauffe les ſemences des plantes & des arbres; Leurs racines reſtent en terre & les tiges, branches, feuilles, fleurs & fruits s'élevent plus ou moins au-deſſus. Elle nourrit & fait croître toutes ces productions au moyen d'un ſuc qu'elle leurs communique. Ce ſuc introduit par les racines s'appelle *la Séve*.

On trouve auſſi ſur ſa ſurface & dans ſon intérieur des pierres, des cailloux & des rochers.

Elle ſoutient & nourrit les Animaux terreſtres qui vivent de ſes productions ainſi que tous les autres.

Son intérieur, qu'on nomme ſes entrailles, reçoit & renferme plus ou moins profondément les Eaux douces & vives; il produit auſſi les Pierres les plus précieuſes, les Métaux, les Minéraux & Marcaſſites.

L' E A U.

L'Eau généralement parlant se divise en { Eau salée. Eau douce. Eau céleste.

L'Eau salée est les Mers.

L'Eau douce est les lacs, les fleuves, rivieres, ruisseaux sources ou fontaines.

L'Eau céleste est les Nues.

Les propriétés de l'Eau sont : 1°. De peser en tous sen ce qui lui fait garder un niveau parfait ; c'est pourquoi l moindre pente la fait couler. 2°. Son état naturel est d'êtr glacée, mais l'Air & le Feu, qui la pénétrent, la renden liquide. 3°. Mêlée avec la chaleur de la Terre, elle l'hu mecte, la tempére & aide à sa fécondité. C'est là le plu grand effet de l'Eau céleste, quand elle tombe en pluye su la Terre. 4°. C'est l'Elément des poissons. 5°. L'Eau douc sert à presque tous les besoins des hommes. 6°. L'Eau d de la Mer leurs donne le sel, & porte leurs Vaisseaux dan tous les pays, même les plus reculés.

Quantos effundit in usus.

Remarques Particulieres.

Si on conduit l'Eau d'une source dans des tuyaux en pente pour la laisser s'échaper ensuite par un ajutoir proportioné elle fera un Jet-d'Eau qui s'elevera environ les deux tiers d la hauteur de la source.

On mesure l'Eau courante par pouces & lignes de super ficie ; voici comment : Posez un vase qui contienne qua torze pintes, de façon que toute l'eau que vous voulez me surer y entre. Si elle emplit ce vase en une minute, ell est dite fournir un pouce d'eau ; si elle le remplit avan la minute expirée, elle donne plus d'un pouce ; si la mi nute est passée avant qu'il soit plein, elle donnera moin d'un pouce.

L'équilibre de l'eau avec l'air est dans l'article suivant.

L'AIR.

L'Air eſt un fluide qui entoure à une hauteur conſidérable le Globe de la Terre, & au milieu duquel tous les êtres terreſtres vivent, comme les poiſſons dans l'eau. Nous ne le voyons point quoiqu'il nous environne; mais nous nous apperçevons de toutes ſes propriétés & modifications.

1°. Il péſe plus ou moins. Davantage lorſque ſes parties ſont dilatées par la chaleur; c'eſt ce qu'on nomme l'Air raréfié. Moins quand ces mêmes parties ſont rapprochées l'une de l'autre; on dit alors que l'Air eſt condenſé.

Ces deux modifications le rendent capable de reſſort & d'élaſticité, c'eſt-à-dire, de s'échapper avec plus ou moins d'effort & de violence en ſe raréfiant, des endroits où il étoit condenſé.

2°. Il communique à nos ſens directement ou par réflexion ce qu'il reçoit de lumieres, de bruits, d'odeurs &c.

3°. Il eſt agité & forme les Vents.

4°. Lorſqu'il eſt raréfié à un point extrême, il ſe ſubtiliſe ſi fort, que pluſieurs de ſes parties deviennent du feu.

5°. Toute matiere en eſt plus ou moins pénétrée.

Son équilibre avec l'eau eſt de 32 pieds d'élévation, c'eſt-à-dire, que lorſqu'une Pompe, par le moyen de ſon piſton, a élevé l'eau dans un tuyau à la hauteur de 32 pieds, elle ne ſçauroit la faire monter au-delà, s'il étoit poſſible; car alors on feroit obligé de ſupporter en entier le poids de l'eau qu'elle feroit outrepaſſer les 32 pieds ſuſdits; parce que l'air extérieur au bout de ce terme, ne ſe trouve plus en équilibre avec l'eau.

Son équilibre avec le Vif-Argent eſt de 27 à 29 pouces, c'eſt-à-dire, que mettant le Vif-Argent pur dans un tuyau de verre bouché hermetiquement par en-haut, l'air qui péſe au bas du tuyau ne peut faire monter le Vif-Argent que depuis 27 juſqu'à 29 pouces, ſuivant qu'il eſt plus raréfié ou condenſé.

LE FEU.

Le Feu eſt une matiere extrêmement ſubtile & dans un mouvement continuel.

Le Feu produit la lumiere, cependant toute lumiere n'est pas Feu brulant.

Le Feu qui produit la lumiere est le Soleil ; il vivifie tout & ne consomme rien par lui-même ; il excite le mouvement & la fermentation dans les autres élémens que sa douce chaleur pénétre. Si le Soleil étoit un feu tel que celui des matieres terrestres embrasées, il consommeroit dans peu l'Univers & s'éteindroit après avoir tout embrasé.

Tout l'air subtil ou matiere subtile tend au centre de notre Univers qui est le Soleil, d'où par un mouvement de rotation, des particules en sont renvoyées circulairement, non-seulement à notre Planette pour l'éclairer, mais encore à toutes les autres.

Cet Ouvrage ne peut comporter la foule d'éclaircissemens & d'explications qu'il seroit nécessaire de donner pour interpréter le peu de mots qu'on vient de dire.

La lumiere des Phosphores, des Vers luisans, du Bois pourri &c. peut être comparée à celle du Soleil, car elle éclaire & ne brûle point.

Le Feu brûlant est une matiere aërienne en mouvement & si subtile, qu'elle va pénétrant les pores intimes de tous les corps. Si par quelque choc, effort subit ou autrement on augmente son mouvement, elle se change en lumiere brûlante qui consomme en divisant & dispersant tout ce qu'elle touche. Son activité se communique de proche en proche. L'incendie augmente & ne peut plus être vaincue qu'en séparant les combattans par l'eau ; liquide froid, naturellement en repos & par conséquent son antagoniste. On peut encore l'éteindre en lui supprimant l'air qui la soutient & l'anime.

Le Feu que produit le caillou frapé, peut se comparer à celui des Volcans ou Montagnes brulantes. Ces Montagnes ont leur intérieur rempli de cavernes & de larges gouffres assez avant sous terre. Dans ces cavernes, la chaleur des entrailles de la terre desséche les matiéres qui s'y trouvent, & les rend par conséquent inflammables ; elle échauffe de même & fait bouillir les eaux souterreines qui vont se rendre dans ces cavités ; ce qui fait qu'on voit perpétuellement sortir de la fumée par le sommet perce

de la Montagne. Mais si (ce qui arrive de tems en tems) une piéce de rocher vient à se détacher de la voute, & tomber au fond du goufre sur quelque rocher inférieur, elle fera l'effet du fusil que l'on bat sur l'amadou; les matiéres s'enflamment, on entend heurler les souterreins, & ensuite par un effet pareil à celui de la poudre à tirer allumée dans un Canon, on voit sortir avec violence les matieres minérales fondues & autres qui peuvent enfiler l'ouverture du Volcan. A l'égard de celles qui ne trouvent aucun issue, elles excitent en se consumant d'affreux tremblemens de terre.

Le Feu modéré entretient la chaleur dans les corps; ainsi on pourroit prendre à peu près à la lettre ce que les Amants croyent dire par métaphore à leurs Maîtresses : *Le feu donc je brûle pour vous* : *Le feu qui me dévore &c.*

Le Feu mitigé par l'eau, cuit les alimens qui nous nourrissent, les remédes qui nous guérissent &c.

Nota. La Terre & tous les corps terrestres, ainsi que l'eau & tous les corps aquatiques tendent au centre du Globe de la Terre.

Le Feu & l'Air tendent au centre de l'Univers qui est le Soleil.

LES MÉTÉORES.

Comme les Météores émanent des quatre Elémens susdits en tout ou en partie, c'est ici leurs place.

Les Météores sont:
- Le Vent.
- L'Ouragan.
- La Trombe de Mer, Pompe, Syphon, Puchot.
- L'Eclair & le Tonnerre.
- Le Tremblement de terre.
- Les Volcans.
- La Pluye.
- La Grêle.
- La Neige.
- La Rosée.
- L'Arc-en-Ciel.
- Les Etoiles tombantes.
- Les Ardents ou Feux folets sur Terre, & le Feu nommé S. Elme ou Sainte Héléne, ou les deux Feux appellés par les Marins Castor & Pollux.
- L'Aurore boréale.

Le Vent eſt une agitation plus ou moins grande de l'air mis en mouvement par quelque cauſe que ce ſoit. Les conjectures ſur les cauſes du Vent ſont trop étendues pour en entreprendre le détail dans cet Ouvrage.

L'Ouragan ou *la tempête* ou *le Tourbillon de Vent* eſt formé par pluſieurs Vents venant de divers côtés qui ſe choquent & ſe combattent.

La Trombe ou *Trompe de Mer*, autrement *la Pompe*, *le Syphon*, *le Puchot* eſt occaſionné par un tourbillon de Vent qui tournant en rond enferme l'eau de la ſuperficie de la Mer, la fait élever & la ſoutient juſqu'à la hauteur des baſſes Nuées ; l'eſpéce de Nue qui en provient, crêve peu après & retombe en pluye ſi épaiſſe & ſi abondante que les Vaiſſeaux ſur leſquels elle arrive en ſont ſouvent ſubmergés. On tache quand on la voit venir, de la crêver à coups de Canon, avant qu'elle puiſſe arriver au Vaiſſeau.

L'Eclair eſt de deux ſortes ; c'eſt toujours une lumiere ſubite ; mais elle eſt ou une lumiere blanche étendue dans l'air, qu'on appelle Eclair de chaleur, parce qu'elle eſt cauſée par les ſouffres de l'air qui s'enflamment, ou c'eſt un trait de lumiere & de feu qui perçant la Nue deſcend en zigzag. Ce trait eſt une flamme très ſubtile, cauſée par le choc d'une Nuée ſupérieure contre une inférieure ; quand la Nuée baſſe eſt percée de façon que le zigzag arrive juſqu'à terre, il brûle ou tue tout ce qu'il rencontre en ſon chemin ; mais plus ſouvent il n'y arrive pas & ſe diſſipe dans l'air.

Le Tonnerre eſt proprement le bruit que fait l'Eclair en perçant la Nuée. Ce bruit s'allonge par le retentiſſement des échos de l'Air & de la Terre.

Le Tremblement de Terre eſt occaſionné par la fermentation des ſouffres qui ſont dans les entrailles de la Terre.

Les Volcans viennent d'être expliqués à l'article du Feu, ci-deſſus *page 253*. Il y en a pluſieurs. *Voyez la Géographie cy-après.*

La Pluye eſt la diſſolution d'une Nuée en gouttes d'eau quand elle eſt ſi chargée & ſi peſante que l'air ne peut plus la ſoutenir.

La Grêle se forme de la pluye qui traverse dans sa chûte un air si froid qu'elle se géle par gouttes plus ou moins grosses.

La Neige est causée par les vapeurs de la terre, qui nageant dans un air froid, se congellent en menus flocons extrêmement blancs qui tombent sur terre sans changer de consistence.

La Rosée est causée par les vapeurs de la terre qui n'ont pu, pendant la chaleur du jour, s'élever jusqu'au Ciel des Nuées; la fraicheur du soir les fait retomber en eau sur la terre. Le serein est le commencement de cette chûte, après le coucher du Soleil.

L'Arc-en-Ciel est toujours occasionné par la pluye opposée à notre égard aux rayons du Soleil; ainsi nous voyons l'Arc-en-Ciel devant nous si nous tournons le dos au Soleil, il nous apparoît sur la Nuée comme un grand demi-cercle assez large & toujours de trois couleurs, rouge en haut, puis jaune, puis bleu; il en paroît souvent une autre en-dehors, éloigné de plusieurs toises du premier, mais dont les couleurs sont bien plus foibles. Toutes ces apparences qui s'évanouissent à mesure que la Nuée se dissipe, sont causées par les rayons du Soleil qui donnent sur chaque goutte d'eau; ces rayons s'y rompent & reviennent à nos yeux plus ou moins directement, ce qui nous fait voir différentes couleurs.

Les Etoiles tombantes ou *qui filent* ne sont autre chose que des exhalaisons souffrées qui s'enflamment dans l'air serein, principalement en Eté. Elles font une traînée ou queue de lumiere & disparoissent dans l'instant. On ne les voit que la nuit à cause de son obscurité.

Les Feux folets ou *Ardents sur Terre*, *le Feu de S. Elme sur Mer*, sont de petites flammes légeres & sautillantes qui paroissent la nuit le long des eaux sur Terre, & qui sur Mer semblent s'attacher aux cordages des Vaisseaux après la tempête, voltigeans de l'un à l'autre sans faire aucun dommage. Tout cela provient d'exhalaisons souffrées qui prennent feu par la température de l'air.

Quand on apperçoit deux de ces petits feux aux cordages d'un Vaisseau, on les nomme *Castor* & *Pollux*.

L'Aurore boréale étant une apparence dans le Ciel beaucoup plus rare que tous les phénoménes & météores dont on vient de parler, qui à cause de leurs fréquence, ont été expliqués au long par nombre de Physiciens. L'Aurore boréale, dis-je, mérite donc qu'on s'étende davantage ici pour en donner une connoissance plus ample & pour en ôter le merveilleux que le peuple n'est que trop porté à croire.

Afin de parvenir à expliquer l'Aurore boréale, on dira 1°. que le Soleil est toujours entouré d'un Athmosphére qui est un amas de matiere fluide qu'il rend lumineuse & qu'il maintient en mouvement par le sien propre sur son axe, & comme son impulsion est plus véhémente à son milieu sphérique que vers ses poles, son Athmosphére doit prendre & prend effectivement la forme d'une lentille, de laquelle il est le centre. Cette lentille nous présente son bord étroit à peu près comme nous voyons l'anneau de Saturne, ou plutôt sous la forme d'un fuzeau ou d'une olive.

2°. L'Athmosphére du Soleil ne dépasse jamais le Zodiaque. Il est capable, comme notre air, de condensation & de raréfaction, c'est-à-dire, de tenir plus ou moins de place.

3°. Lorsque l'Athmosphére solaire augmente d'étendue, (ce qui arrive quelquefois pendant plusieurs années & cesse aussi pendant des tems considérables) l'Athmosphére aerien qui environne la Terre & qui a plus de 200 lieues en hauteur, peut en tournant avec elle effleurer, toucher ou recevoir en lui partie de celui du Soleil, selon que celui-ci est plus ou moins étendu ou raréfié.

4°. Comme la lumiere du Soleil est de beaucoup supérieure à celle qu'il communique à son Athmosphére, on ne peut appercevoir cet Athmosphére que lorsque le Soleil est assez enfoncé sous l'horizon après son coucher ou avant son lever, pour que son crépuscule n'en puisse plus empêcher la veue; alors si l'Athmosphére

de la Terre se trouve mêlé avec celui du Soleil, il se forme une lumiere que l'air refléchit jusqu'à nous; nous nommons cette lumiere Aurore, parce qu'elle est ordinairement assez douce, & Boréale, parce qu'elle paroît entre le Couchant & le Nord (*Le Vent du Nord se nomme* Borée.)

5°. Il y a des Aurores boréales qui ne se dénottent que par une clarté tranquille. En général la lumiere des Aurores boréales ne se rend sensible que 2, 3 ou 4 heures après le coucher du Soleil.

Voici les apparences des Aurores boréales qu'on appelle completes; on voit d'abord un espéce de brouillard assez obscur, formant à l'horizon un arc de cercle très obtus. Cet arc est bordé en-dessus par un arc lumineux, celui-ci par un obscur surmonté d'un lumineux; cela va quelquefois jusqu'à *6* l'un sur l'autre, trois obscurs & trois lumineux.

Du premier arc s'élevent en montant des jets de lumiere de couleurs variées; quelques unes coupent l'arc en partant de l'horizon, en même tems l'air se remplit de vibrations & d'éclairs qui, dans les grandes Aurores boréales, viennent s'évanouir au Zenit; c'est ce qu'on appelle *la Couronne*; tout cela continue en s'affoiblissant jusqu'à l'approche du jour.

Tous ces signes dépendent du mouvement des 2 Athmosphéres qui se rencontrent, se choquent ou se pénétrent.

Nota. On ne peut voir les Aurores boréales dans notre Eté, à cau[se] que les deux crépuscules du soir & du matin se suivent de trop près, [d]ans notre Hyver elles s'enfoncent au Nord; ainsi nous ne les apper[ce]vons guères que vers les Equinoxes du Printems & de l'Automne, [ma]is plus communément en Automne.

[D]E LA LUMIERE ET DU SON.

La Lumiere du Soleil n'employe que sept à huit minu[te]s pour parvenir jusqu'à nous.

Le Son pour parvenir jusqu'à nous, parcourt environ [..]3 toises par seconde.

DE L'AIMANT.

L'Aimant eſt une pierre minérale ou métallique qu' trouve de différentes figures & groſſeurs dans les Mines fer ; elle eſt communément de couleur noire ou ferru neuſe ; un de ſes bouts, en ſuivant ſon fil, ſe tourne to jours vers le Nord. D'ailleurs elle attire & ſoutient du fer pr portionément à ſes forces, c'eſt-à-dire à ſa groſſeur. Quan on frotte le fer ſur l'Aimant, il acquiert toutes ſes propri tés, qui ſont, comme on vient de dire, de tourner au No & d'attirer d'autre fer.

Ce qui donne à l'Aimant toutes les vertus qu'il poſſéd n'eſt juſqu'à préſent que conjecturé & peu certain.

La ſeule vraie utilité qu'on retire de l'Aimant, eſt d'o frotter des Aiguilles de fer, puis de les placer en équilib ſur des pivots, pour qu'elles puiſſent tourner libreme vers le Nord, ce qui eſt d'une grande conſéquence princi palement aux Navigateurs qui par ce moyen trouvent to jours un point fixe qui leurs indique leurs chemin, du Mi au Nord & du Nord au Midi.



DE LA GÉOGRAPHIE
O U
DESCRIPTION DU GLOBE TERRESTRE.

ON dépeint la Géographie en Femme qui tient d'une main un quart de cercle & de l'autre un compas.

La Terre eſt juſqu'à préſent deux eſpaces ſolides d'une s grande étendue, entourrées des eaux ſalées de la vaſte er, ſur laquelle Mer ſont encore ſemées des portions de res plus ou moins grandes entr'elles. Voilà tout ce qui me le Globe de la Terre.

Le premier de ces deux eſpaces, qu'on nomme *le vieux ntinent*, eſt à peu près connu de toute ancienneté. On diviſe en trois parts qu'on nomme *Parties du Monde*.

m des trois parties du vieux Monde:	L'Europe. L'Aſie. L'Affrique.

Le ſecond eſpace eſt nouvellement découvert; on le nom- *le nouveau Monde* ou *l'Amérique*.

D'autres Terres & d'autres portions de Mer reſtent encore écouvrir du côté du Pole oppoſé au notre.

De la Terre relativement à la Mer.

La Terre & la Mer ſe joignent toujours bord à bord, comme la Terre a le long des Mers ſes bords avancés, ulés, hauts ou bas, on a donné des noms à toutes ces égularités.

rties des Terres au bord des Mers.	Pointe. Cap. Promontoire. Péninſule. Anſe. Baye. Port. Havre.	Golphe. Iſthme. Iſle. Détroit.

Pointe eſt une portion de terrein qui avance dans la M
en s'étréciſſant.

Cap eſt une avance plus conſidérable & arrondie.

Promontoire eſt un Cap terminé par une élévation de te

Péninſule ou *preſqu'Iſle* eſt une portion de terre avan
dans la Mer & qui en eſt preſqu'entourée, m
qui tient encore au Continent par un ſeul endr

Ance eſt un enfoncement peu conſidérable de la Mer
avance dans les terres.

Baye eſt un enfoncement plus étendu.

Port eſt un enfoncement de la Mer dans les Terres, a
conſidérable pour y mettre les Vaiſſeaux à l'a
des Vents. On fortifie les Ports.

Havre eſt l'eſpace que contient l'embouchure d'un Fleuve
entrant dans la Mer.

Golphe eſt un enfoncement de la Mer dans les Terres
étendu & ſi conſidérable, qu'on a donné à qu
ques uns le nom de Mers.

Iſthme, eſpace de Terre très étroite, ayant la Mer à
deux côtés. Cet eſpace joint toujours enſemble de
grands Continents.

Iſle, portion de Terre plus ou moins grande, totalem
environnée par la Mer. Il y en a une grande qu
tité.

Détroit, Terres avancées vis-à-vis l'une de l'autre,
reſſerrent la Mer.

Superficie de la Terre.

Variétés de la ſurface de la Terre.
- Les Montagnes.
- Les Tertres.
- Les Pics.
- Les Collines & Coteaux.
- Les Valons & Valées.
- Les Plaines.
- Les Bois.
- Les Prairies.
- Les Landes.
- Les Deſerts.

Montagnes sont des élévations de terre plus ou moins hautes & étendues ; quelques unes sont si élevées que leurs cime monte au-dessus des Nues. Celles-ci se nomment *des Monts*.

Tertres sont de petites Montagnes dans les Plaines, dont le sommet est de peu d'étendue.

Pics sont des Tertres dont la pente est très roide & quelquefois inaccessible.

Collines ou *Coteaux* sont des pentes qui descendent d'une Plaine haute dans des Valées.

Valées sont des Plaines au bas des Montagnes & des Coteaux. Les Valons sont des Plaines étroites, sérrées entre des Montagnes.

Plaines sont des superficies de terre plattes & plus ou moins étendues.

Bois sont des amas d'arbres qui occupent une surface plus ou moins considérable sur la Terre. On appelle *Forêt* les Bois les plus étendus.

Prairies sont des terreins bas & humides, qui produisent de l'herbe utile à la nourriture de plusieurs espéces d'animaux.

Landes sont des Terres ingrates qu'on abandonne sans les cultiver.

Déserts sont des terreins d'une grande étendue communément remplis de sable, que les hommes ni les animaux ne peuvent habiter à cause de leurs stérilité.

Volcans sont des Montagnes en forme de Tertres, dont le sommet est percé, & par lequel il se fait de tems en tems des éruptions de flammes, de matieres souffrées & de minéraux fondus qui portent l'horreur & la désolation à plusieurs lieues aux environs.

l y en a trois fameux {
Le Mont Vésuve, près Naples.
Le Mont Etna, dans l'Isle de Sicile.
Le Mont Ecla, dans l'Isle d'Islande, près du Pole arctique.

Des Eaux douces de la Terre.

Les Eaux douces de la Terre ſont dormantes & couran[illegible]

Eaux dormantes	Les Lacs. Les Etangs. Les Marais. Les Mares. Les Mollieres.
Eaux courantes	Les Sources & les Fontaines. Les Ruiſſeaux. Les Rivieres. Les Fleuves. Les Torrents.

Les Lacs ſont des étendues d'eau très conſidérables au m[illegible] lieu des Terres & auxquels on n'apperçoit auc[illegible] écoulement.

Les Etangs reſſemblent à de petits Lacs ; ils ſont faits [illegible] main d'homme pour y nourrir du poiſſon.

Les Marais ou *Marécages* ſe forment dans des terreins b[illegible] où les eaux ſe raſſemblent & ne peuvent s'écouler.

Les Mares ſont des creux formés naturellement dans l[illegible] Terres & qui ſe rempliſſent des eaux de la pluye.

Les Mollieres ſont des terreins humectés juſqu'à la ſuperfic[illegible] par des Sources profondes en terre qui ne peuve[illegible] monter plus haut. Les Mollieres ſont communéme[illegible] de peu d'étendue.

Les Sources & les Fontaines. Les Sources ſont l'iſſue de l'e[illegible] qui a coulé dans la Terre, & qui en ſortant diri[illegible] ſon cours ſur ſa ſuperficie. Toutes les eaux coura[illegible] tes viennent de Source. Les Fontaines provienne[illegible] de petites Sources ; elles vont, après un cours pe[illegible] conſidérable, ſe joindre à de plus grandes eaux ou bien ſe perdre en terre.

Les Ruiſſeaux ſont formés par de médiocres Sources [illegible] font plus ou moins de chemin ſans ſe mêler avec le[illegible] eaux des Rivieres, des Lacs &c.

Les Rivieres doivent leurs origines à des Sources. Elles cou[illegible] lent ſuivant les pentes, traverſent des terreins co[illegible]

sidérables, grossies dans leurs cours par différentes eaux qui y entrent, elles vont enfin se perdre dans les Fleuves.

; *Fleuves* sont formés comme les Rivieres, ils grossissent par les mêmes moyens; ils finissent par se rendre à la Mer, dans laquelle ils s'abîment.

; *Torrents* sont des eaux qui se sont fait un lit en tombant des montagnes. C'est les orages, les pluyes & les neiges fondues qui les forment; après leurs écoulement impétueux souvent leurs lit reste à sec. Ils entraînent quelquefois avec eux des arbres déracinés, de grosses pierres &c.

Noms des Mers.

La Mer qui n'est qu'une, a cependant été appellée de ers noms.

La portion qui entoure l'ancien Continent a été nommée :

Orient——Océan Indien——ou Mer des Indes.
Midi——Océan Ethiopien—ou Mer d'Ethiopie.
Couchant—Océan Atlantique.
Nord——Océan ou Mer Glaciale.

La portion qui entoure le Nouveau Continent a été mmée :

tre l'ancien & le nouv. Cont.—Mer du Nord.
l'autre côté de l'Amérique ou
Nouveau Continent————Mer du Sud ou pacifique.
tout à fait au Midi————Mer Magellanique.

Dans l'ancien Continent, on a donné le nom de Mer quatre Golfes très considérables & à un Lac immense, voir :

La Mer Méditerrannée—entre l'Europe & l'Affrique.
La Mer Baltique—au Nord de l'Europe.
La Mer Rouge—entre l'Asie & l'Affrique.
La Mer Noire—en Asie, au bout de la Méditerrannée, & qui y communique.
La Mer Caspienne—au milieu des terres, en Asie; Lac immense.

Les obstacles qu'on rencontre dans la Mer.

Les Courants.
Les Rochers ou Ecueils.
Les Bancs-de-Sable.
Les Bares.
Les Détroits.

Les Courants sont des directions que prennent de certai-nes espaces d'eau de la Mer, coulant au milieu de la Mer même comme une Riviere sur la Terre. Ils emmenent les Vaisseaux insensiblement, & les écar-tent souvent de leurs route.

Les Rochers ou *Ecueils* sont placés à différentes hauteu[rs] dans la Mer, ou élevés au-dessus de sa superfici[e] ou à fleur-d'eau, ou enfin plus enfoncés.

Les Bancs-de-Sable sont des terreins plus ou moins étendu[s] formés par les Sables de la Mer accumulés; ils so[nt] ordinairement sous l'eau; il s'en rencontre de tr[ès] proches de la superficie.

Les Barres sont le plus souvent des Bancs-de-Sable ve[rs] l'entrée d'un Port ou l'embouchure d'un Fleuve qui les rendent très difficiles à franchir.

Les Détroits sont dangéreux à cause des Vents qui s'y e[n]gouffrent, & tourmentent terriblement la Mer q[ui] y est resserrée.

Les Détroits les plus renommés.

Au Nord de l'Europe les Détroits { de Vaigats—dans la Moscovie. / du Sund—entre la Suede & le Da-nemarc.

Au Nord de l'Amérique les Détroits { de Davis / d'Hudson } vers le Cercle polai[re] arctique.

A l'Orient Méridional de l'Europe les Détroits { de Gallipoli / de Constantinople } Turquie d'Europe.

Au Midi de l'Asie, le Détroit de Babelmandel—entre l'A-rabie & l'Abissinie d'Affrique à l'entrée de la Mer Rouge.

Au Midi oriental d'Asie, le Détroit de la Sonde—entre les Isles de Java & de Sumatra.

A l'Occiden

A l'Occident de l'Europe	Le Pas de Calais—entre la France & l'Angleterre. Le Détroit de Gibraltar—entre l'Espagne & l'Affrique.

Au Midi de l'Amérique, les Détroits	de Magellan de Lemaire	à la pointe de l'Amérique.

Des quatre parties du Monde.

L'EUROPE. L'AFFRIQUE.
L'ASIE. L'AMÉRIQUE.

L'EUROPE.

On dépeint l'Europe comme une belle femme, un casque en tête, tenant un sceptre d'une main & de l'autre une orne d'abondance, un cheval à côté d'elle.

Les Etats & Puissances de l'Europe.

A FRANCE—Royaume Catholique, héréditaire.
'ALLEMAGNE—Empire Catholique, Lutherien, Calviniste, électif.
A BOHÊME—Royaume Catholique, Lutherien, Calviniste.
A HONGRIE—Royaume Catholique, Protestant.
A FLANDRE OU LES PAYS-BAS AUTRICHIENS—Etat Catholique.
A HOLLANDE—République, Religion prétendue reformée.
A POLOGNE—Royaume Catholique, électif.
A PRUSSE—Royaume Lutherien, héréditaire.
E DANNEMARC & LA NORWEGE—Royaume Lutherien, héréditaire.
A SUÉDE—Royaume Lutherien, héréditaire.
A MOSCOVIE & LA RUSSIE—Empire Schismatique Grec, héréditaire.
'ANGLETERRE, L'ECOSSE, (Isle) L'IRLANDE (Isle)—Royaumes Calvinistes, héréditaires, au même Roi.
'ESPAGNE—Royaume Catholique, héréditaire.
E PORTUGAL—Royaume Catholique, héréditaire.

A SAVOYE—Duché Catholique, héréditaire A SARDAIGNE (Isle)—Royaume Catholique, héréditaire.	au même Roi.

La Suisse & Grisons, Genéve—Républiques Catholiques, Proteſtantes.
Le Valais—République Catholique.

L'Italie—Etats Catholiques.

Les deux Siciles ou Naples & Sicile (Iſle)—Royaume Catholique, au même Roi.

La Turquie d'Europe—portion d'Empire Schiſmatique-Grec, Mahométan.

LA FRANCE.

Royaume héréditaire Catholique, dont PARIS *eſt la Capitale.*

On dépeint la France portant ſur ſa tête un Couronne fermée, un ſceptre à la main droite, & vêtue d'un manteau bleu, rempli de fleurs de lys.

Les Gouvernemens ou Provinces.

	Capitales.	*Diſtances de Paris.*
L'Iſle de France	Paris.	
La Normandie	Rouen	28 lieues
La Picardie	Amiens	30
L'Artois	Arras	42
La Flandre Françoiſe	Lille	52
La Champagne	Troyes	36
La Loraine	Nancy	72
La Bourgogne	Dijon	67
La Franche-Comté	Beſançon	83
L'Alſace	Straſbourg	102
Le Berry	Bourges	50
Le Nivernois	Nevers	55
Le Bourbonnois	Moulins	67
L'Auvergne	Clermont	88
Le Dauphiné	Grenoble	124
La Provence	Aix	163
Le Lyonnois	Lyon	100
Le Languedoc	Toulouſe	150
La Marche	Gueret	68
Le Limouſin	Limoges	90

	Capitales.	*Distances de Paris.*
La Guienne, Gascogne & Périgord	Bourdeaux	130 lieues.
Le Comté de Foix	Pamiers	165
Le Béarn	Pau	167
Le Roussillon	Perpignan	175
La Xaintonge & Angoulmois	Xaintes	105
Le Pays d'Aunix	La Rochelle	103
La Touraine	Tours	51
L'Anjou	Angers	67
Le Poitou	Poitiers	74
Le Maine	Le Mans	43
L'Orléannois	Orléans	27
La Bretagne	Rennes	78

Les Fleuves & Rivieres de France.

Fleuves.	*Rivieres.*
La Seine va dans l'Océan. Elle reçoit	L'Oise. La Marne. L'Yonne.
La Loire va dans l'Océan. Elle reçoit	L'Allier. La Vienne. Le Loir.
La Garonne va dans l'Océan. Elle reçoit	Le Tar. Le Lot. La Dordogne.
Le Rhône va dans la Méditerranée. Il reçoit	La Durance. L'Isser. La Saone.

L'ALLEMAGNE.

Empire électif, mêlé des Religions Catholique, Lutherienne & Calviniste.

On dépeint l'Allemagne en femme majestueuse, la Couonne im périale sur la tête, appuyée sur un Globe, ayant n Aigle à ses pie ds.

Les Electeurs qui élisent l'Empereur sont neuf, six Séculiers & trois Ecclésiastiques.

Les six Séculiers
- Le Roi de Bohême.
- Le Duc de Baviere.
- Le Comte Palatin du Rhin, en 1648.
- Le Duc de Saxe.
- Le Marquis de Brandebourg.
- Le Duc d'Hanowre, en 1692.

Les 3 Ecclésiastiques
- L'Archevêque de Mayence.
- L'Archevêque de Cologne.
- L'Archevêque de Tréve.

Les neuf Cercles de l'Empire.

Le Cercle d'Autriche contient
- L'Achiduché d'Autriche.
- La Styrie.
- La Carniole.
- Le Tirol.
- Le Brisgaw.
- Le Royaume de Bohême.
- Le Royaume d'Hongrie.

Le Cercle de Baviere contient
- Le Duché de Baviere.
- Le Duché de Neubourg.
- L'Archevêché de Saltzbourg.
- L'Evêché de Ratisbonne.
- L'Evêché de Passau.

Le Cercle de Franconie contient
- L'Evêché de Wirtzbourg.
- L'Evêché de Bamberg.
- Le Marquisat d'Anspach.
- Le Marquisat de Culembach.

Le Cercle de Suabe contient
- L'Evêché d'Ausbourg.
- L'Evêché de Constance.
- Le Comté de Furstemberg.
- Le Duché de Wirtemberg.
- La Principauté de Bade-Baden.
- Le Marquisat de Bade-Dourlac.

Le Cercle du haut Rhin contient
- Le Duché des Deux Ponts.
- Le Landgraviat de Hesse.
- La Principauté de Darmstat.

Le Cercle du bas Rhin contient	L'Archevêché de Tréves. L'Archéveché de Cologne. L'Archevêché de Mayence. Le Palatinat du Rhin.
Le Cercle de Westphalie contient	La Principauté de Liége. Le Duché de Juliers. Le Duché de Cléves. La Principauté de Munster. Le Comté d'Oldembourg.
Le Cercle de la basse Saxe contient	Le Duché de Bréme. Les Etats de Brunswich. Le Duché de Magdebourg. Le Duché de Mekelbourg. Le Duché d'Holstein.
Le Cercle de la haute Saxe contient	Le Duché de Saxe. Le Lantgraviat de Thuringe. Le Marquisat de Misnie. La Principauté d'Anhalt. Le Duché de Poméranie. Le Marquisat de Brandebourg.

Les Fleuves & Rivieres d'Allemagne.

Fleuves.	*Rivieres.*
Le Rhein ; il se perd dans les sables vers la Mer d'Allemagne. Il reçoit	Le Necre. Le Mein. La Moselle.
L'Elbe va dans la Mer d'Allemagne. Il reçoit	Le Moldaw. La Satla Le Havel.
L'Oder va dans la Mer Baltique. Il reçoit	La Warta.
Le Danube va dans la Mer Noire. Il reçoit	Le Lech. L'Issel. L'Inn. L'Ems. Le Rab. La Drave. Le Teiss. La Save.

LA FLANDRE OU PAYS-BAS CATHOLIQUES,

A LA MAISON D'AUTRICHE.

Etats de la Flandre.	*Capitales.*
Le Comté de Flandre	Gand.
Le Comté de Hainaut en partie	Mons.
Le Comté de Namur	Namur.
Le Duché de Brabant	Bruxelles.
Le Duché de Luxembourg	Luxembourg.
Le Duché de Limbourg	Limbourg.
Le Marquisat de Malines	Malines.
Le Marquisat d'Anvers ou du S. Empire	Anvers.

Rivieres.

La Meuse reçoit—La Sambre.
L'Escaut reçoit—La Lis.

LA HOLLANDE OU PAYS-BAS PROTESTANTS,

République sous le titre des sept Provinces-Unies.

CHEF LE STATHOUDER.

On dépeint la Hollande en femme accompagnée d'un Lion, qui tient un faisceau de Flèches.

Provinces.	*Capitales.*
Le Comté d'Hollande	Amsterdam.
Le Comté de Zélande	Middelbourg.
Le Comté de Frize	Léwarden.
Le Duché de Gueldres	Nimégues.
La Seigneurie d'Utrech	Utrech.
La Seigneurie d'Over-Issel	Deventer.
La Seigneurie de Groningue	Groningue.



LA POLOGNE OU RUSSIE ROUGE,

Royaume electif & République Catholique.

CAPITALE CRACOVIE.

Provinces.

La Poldachie.
La Moscovie.
La Prusse royale.
La grande ou basse Pologne.
La petite ou haute Pologne.
La Russie rouge.
La Volhinie.
La Podolie.
La Samogitie.
Le Duché de Curlande.
Le grand Duché de Lithuanie.

Fleuves & Rivieres de Pologne.

Fleuves.	*Rivieres.*
La Vistule va dans la Mer Baltique. Elle reçoit	Le Bug.
La Dwuna va dans la Mer Baltique.	
Le Niemen va dans la Mer Baltique.	
Le Nieper ou Boristene va dans la Mer Noire. Il reçoit	Le Boh.
Le Niester va dans la Mer Noire.	

LA PRUSSE DUCALE.

Royaume depuis 1701 à l'Electeur de Brandebourg.

LE DANNEMARC ET LA NORWEGE,

Royaume héréditaire Luthérien, y joint la Confession auriculaire.

CAPITALE COPENHAGUE.

Provinces ou Parties.

Le Royaume de Norwege.
La presqu'Isle de Jutland.
L'Isle d'Islande; il y a dans cette Isle un Volcan nommé *le Mont Ecla.*
Les Isles { de Zélande. / de Fionie.

LA SUEDE,

Royaume héréditaire, Lutherien.

CAPITALE STOCKOLM.

Provinces ou Parties.

La Suéde propre ou Suéonie.
La Gothie.
La Scanie ou le Schonen.
La Nortland ou Nordelles.
La Finlande.
Le Gouvernement de Bahus.
La Laponie Suédoise.
Les Isles { d'Oeland. / de Gotland.

LA MOSCOVIE OU RUSSIE,

Royaume héréditaire, Schismatique - Grec.

CAPITALE MOSCOW.

Provinces.

Lingrie.
D'Archangel.
La Livonie.
De Smolensko.
L'Ukraine ou Kiow.
De Moscow.
De Novogrodeck ou Novogorod.
De Rezan.
De Nisi-Novogorod.

Fleuves de Moscovie.

Le Volga va dans la Mer Caspienne.
L'Obi, La Dwna } vont dans la Mer Blanche ou Glaciale.
Le Don ou le Tanäis va dans les Palus Mœotides qui donnent dans la Mer Noire.



L'ANGLETERRE OU GRANDE BRETAGNE, ET L'ECOSSE (Isle), L'IRLANDE (Isle).

Royaume héréditaire, Calviniste, & République ou Etats nommés le Parlement.

On dépeint l'Angleterre en femme appuyée sur un gouvernail, assise sur des rochers environnés de la Mer, ayant à son bras un long bouclier.

La plus grande Isle contient l'Angleterre & l'Ecosse.

La plus petite Isle contient l'Irlande.

Capitale d'Angleterre, LONDRES.
Capitale d'Ecosse, EDIMBOURG.
Capitale d'Irlande, DUBLIN.

La République se nomme Parlement composé de deux Chambres, sçavoir la Chambre Haute ou des Nobles, & la Chambre des Communes ou du Peuple.

Provinces ou Comtés d'Angleterre.

Dans la Principauté de Galles,

Caernarvan.	Radnor.
Daubigh.	Pembrock.
Flint.	Caermarden.
Merioneth.	Brecknoke.
Montgommery.	Clamorgan.
Cardigan.	L'Isle d'Anglesey.

Autres Provinces ou Comtés.

Northumberland.	Leicester.
Cumberland.	Rutland.
Westmorland.	Shrop.
Durham.	Worcester.
York.	Warwik.
Lancastre.	Northampton.
Chester.	Hutington.
Darby.	Hereford.
Nottingham.	Monmouth.
Lincoln.	Glocester.
Stafford.	Oxford.

Bedford.
Buckinham.
Nortfolck.
Cambridge.
Suffolck.
Hartford.
Essex.
Midlesex.
Sommerset.
Wilt.
Barck.
Surrey.
Kent.
Cornouaille.
Devon.
Dorset.
Hant ou Southamptom.
Sussex.

Provinces d'Ecosse.

Caithnes.
Stathnavern.
Southerland.
Roff.
Loch-Aber.
Braid-Albin ou Albanie.
Athol.
Murray.
Buchan.
Marr.
Mernis.
Angus.
Perth.
Strathern.
Fife.
Menteith.
Sterling.
Lothiane.
Merche.
Twedal.
Tivedal.
Lidisdal.
Eskedal.
Annandal.
Nidisdal.
Galloway.
Carrick.
Kile.
Glydesdal.
Cuningan.
Lennox.
Argile.
Lorne.
Cantyr.
L'Isle d'Arran.

Comtés d'Irlande.

Tirconnel.
Fermanagh.
Tyrone.
Londondery.
Antrim.
Downe.
Armach.
Monagham.
Cavan.
Longfort.
West-Meath.
Est-Meath
Dublin.
Wicklo.
Kildare.
Kings - County.
Queens - County.
Kilkenny.

terlough. | Clare.
exford. | Galloway.
aterford. | Rafcomon.
pperay. | Mayo.
orck. | Slego.
erry. | Letrim.
merick.

Les Fleuves de la Grande Bretagne.

'Angleterre—La Tamife.
'Ecoffe———Le Tay.
'Irlande———Le Skennon.
} Ils vont dans l'Océan.

Les Isles.

'Angleterre— { L'Ifle de Wigh. Les Sorlingues.
'Ecoffe————Les Orcades.

L'ESPAGNE,

Royaume héréditaire, Catholique, féparé de la France par une chaîne de Montagnes nommées les Pyrénées.

CAPITALE MADRID.

On dépeint l'Efpagne couronnée, & vêtue d'un Manteau femé de Tours, ayant un Lion à fes pieds.

Provinces d'Efpagne.

La Bifcaye.
Les Afturies.
La Galice.
L'Andaloufie.
Le Royaume de Grenade.
Le Royaume de Murcie.
Le Royaume de Valence.
La Catalogne.
L'Arragon.
La Navarre.
La Caftille Vieille.
La Caftille Nouvelle.
Le Royaume de Léon.



Les Fleuves d'Espagne.

Le Tage. Le Guadalquivir. La Guadiana. Le Douro. Le Minho.	Ils vont dans l'Océan.

L'Ebre va dans la Méditerranée.

Isles d'Espagne.

Dans la Méditeranée	L'Isle de Majorque. L'Isle de Minorque. L'Isle d'Yvica.

LE PORTUGAL,

Royaume héréditaire, Catholique, dans le Continent d'Espagne.

CAPITALE LISBONE.

Une Province nommée le Royaume d'Algarve.

Les Isles de Portugal.

Les Isles Açores ou Azores.

LA SAVOYE,

Duché héréditaire, Catholique.

CAPITALE CHAMBÉRY.

Son Duc est Roi de l'Isle de Sardaigne, en Italie, depuis 1718.

Parties.

Le Chablais.
Le Faucigny.
La Savoye propre.
La Tarentaise.
La Maurienne.



LA SUISSE,

République mêlée de Catholiques & de Protestants.

PROVINCES NOMMÉES CANTONS.

Les Catholiques.	*Les Protestants.*	*Les mêlés des deux Religions.*
eure.	Bâle.	Glaris.
bourg	Schafouse.	Appenzel.
dervald.	Zurich.	
cerne.	Berne.	
i.		
witz.		
g.		

Les Grisons Zuingliens, alliés aux Suisses.

PARTIES NOMMÉES LIGUES GRISES.

La Ligue-Haute.
La Ligue de la Maison de Dieu ou la Cadée.
La Ligue des dix Communautés.

GENÊVE,

République alliée des Suisses, Protestante.

LE VALAIS.

République alliée des Suisses, Catholique.

L'ITALIE.

Etats Catholiques.

On dépeint l'Italie en femme couronnée de Tours anques ; elle tient d'une main une Haste, espéce de gros velot, & de l'autre une Corne d'Abondance ; elle a à ses eds un Globe sur lequel un Aigle est perché.

L'Italie est un long Continent qui s'avance considéraement dans la Mer Méditerranée ; il est partagé en pluurs espéces de Principautés ; toutes Catholiques.

L'Italie est séparée de la France par une chaîne de Mongnes nommée *les Alpes.*

Etats d'Italie & leurs Capitales.

L'ETAT DE L'EGLISE,
Capitale ROME—au Pape.

La Principauté de PIEDMONT, *Cap.* TURIN. La Principauté de MONTFERRAT, *Cap.* CAZAL.	au Duc de Savoye.

Le Duché de MILAN ou le MILANOIS,
Cap. MILAN—à la Maison d'Autriche.
Le Duché de PARME ou le PARMESAN,
Cap. PARME—à la Maison d'Autriche.
Le Duché de MODENE,
Cap. MODENE—à son Duc.
Le Duché de MANTOUE,
Cap. MANTOUE—à la Maison d'Autriche.
Le Duché de TOSCANE,
Cap. FLORENCE—au Duc de Lorraine, mainten[ant]
Empereur d'Allemagne.

Les Républiques	de Venise. de Genes. de Lucques. de Saint-Marin. de Raguse.

LE ROYAUME DE NAPLES, *héréditaire.*

Le Roi de Naples étant aussi Roi de l'Isle de Sicile, pre[nd] le titre de Roi des deux Siciles érigées en un seul Royau[me] en 1735. Premier Roi, Dom Carlos, Infant d'Espagne.

Dans ce Royaume est le Mont Vésuve, Volcan fameu[x].

Les Fleuves d'Italie.

Le Tibre. Le Po. L'Arno.	Ils vont dans la Méditerranée.

Les Isles d'Italie.

ans la Méditerranée

- L'Isle de Corse, à la République de Gênes.
- L'Isle de Sardaigne, Royaume du Duc de Savoye.
- L'Isle de Sicile, au Roi de Naples. Il y a dans cette Isle un Volcan nommé *le Mont Etna.*
- Les petites Isles de Lipary, près la Sicile.
- L'Isle de Malthe, aux Chevaliers de l'Ordre de S. Jean de Jérusalem.

LA TURQUIE,

Empire héréditaire, despotique, Mahometan.

Une portion de l'Empire de Turquie, qu'on nomme n général l'Empire Ottoman, est en Europe.

Une autre portion est en Asie.

Une troisieme portion est en Affrique.

LA TURQUIE D'EUROPE,

Portion de l'Empire Ottoman.

CAPITALE DE TOUT L'EMPIRE, CONSTANTINOPLE.

Provinces en Europe.

Partie de celles qui ne sont pas de la Monarchie, mais ui sont soumises & payent tribut au Turc, telles que *i Grece &c.* sont Catholiques - Schismatiques, les autres ont Mahométanes; le tout mêlé de Juifs.

.a petite Tartarie.	La Valachie.
.a Bessarabie.	La Bulgarie.
.a Crimée.	La Servie.
.a Romanie.	La Bosnie.
.a Dalmatie.	La Croatie.

Provinces de la Grece.

La Macédoine.
L'Albanie.
L'Epire.
La Thessalie ou la Janna.
L'Achaie. ou Livadie.
La Morée ou Péloponèse presqu'Isle.

Les Isles de l'Archipel.

Ciclades. Amorgo. Andro. Zea. Delos. Mycone. Naxia. Quiminio, Paro. Serphone. Siphano. Tine.

Sporades. Negrepont. Egina. Sidra. Cerigo. Scivo. Scalimenés. Metelin. Samos. Palmosa.

L'ASIE.

On dépeint l'Asie comme une belle femme ornée de perles & de diamants, un encensoir à la main & un chameau à côté d'elle.

LES ÉTATS ET PUISSANCES DE L'ASIE.

La Turquie en Asie— portion d'Empire, Mahométan, despotique, héréditaire.

La Perse—Royaume despotique, Mahométan, secte d'Aly, héréditaire.

Le Mogol ou l'Indostan—Empire despotique, partie Idolâtre, partie Mahométan.

L'Inde, en-deçà & en-delà du Gange—plusieurs petits Etats & Royaumes Payens & Idolâtres.

La Chine—Empire héréditaire, Payen & Idolâtre.

Le Japon—Empire despotique héréditaire, Payen & Idolâtre.

La Grande Tartarie—Pays immense distribué entre plusieurs Souverains, Payen & Mahométan.

LA TURQUIE D'ASIE,

Seconde partie des Etats du Turc.

PARTIES.

a Natolie.	La Géorgie.
a Sourie, autrefois Syrie.	L'Arabie { Pétrée. Deserte. Heureuse.
e Diarbeck, autrefois Assyrie.	
a Turcomanie, autrefois Arménie Majeure.	

Isles de la Turquie d'Asie.

ans la Méditerranée { L'Isle de Chypre. L'Isle de Rhodes.

LA PERSE,

Royaume héréditaire, despotique, Mahométan; Secte d'Aly.

CAPITALE HISPAHAN.

Provinces.

e Rack Agem.	Le Candahar.
e Chusistan.	Le Chorasan.
e Farsistan.	L'Estarabath.
e Kirman.	Le Kilan.
e Sirgistan.	L'Adirbeitzan.
e Sablustan.	L'Irvan ou Karabac.

E MOGOL OU L'INDOSTAN;

Empire despotique héréditaire, partie Idolâtre, partie Mahométane, Secte d'Omar.

CAPITALE DELLY.

Gouvernemens.

achmire.	Ayoud.
aboul.	Lahor.

S

Siba.
Moultan.
Delly.
Siride ou Tatta.
Agra.
Aimer.
Malva.
Halabas-Patna.
Guzarate.
Candish.
Bevar.
Bengala.
Baglana.
Balagate.
Talinga.

La presqu'Isle occidentale de l'Inde en-deçà du Gange, contient les petits Royaumes & Pays payens & idolâtres,

de Visapour.
de Golconde.
de Bisnagar.
de Malabar.
de Calécut.
de Cochin.

La presqu'Isle orientale de l'Inde au-delà du Gange, contient les petits Royaumes & Pays payens & idolâtres

d'Ava.
de Pegu.
d'Arracan.
de Siam.
de Camboye.
de Tunquin.
de la Cochinchine.

LA CHINE,

Empire héréditaire, Payen, Secte de Confucius, & Idolâtre.

CAPITALE PEKIN.

Provinces.

Leaotum.
Pekeli.
Chensi.
Chansi.
Chanton.
Houan.
Souchouen.
Nanquin.
Chekiam.
Kiansi.
Fokien.
Canton ou Quantung.
Quansi.
Houquan.
Queicheou.
Youman.

La Corée, petit Royaume, presqu'Isle.

Les Rivieres de la Chine.

Le Hoan ou Riviere jaune.
Le Kiang ou Riviere bleue.

Les Isles de la Chine.

Hainan. Formosa.

LE JAPON,

Empire héréditaire, despotique, Payen & Idolâtre.

Cet Empire a deux Empereurs, l'un Ecclésiastique nommé *le Dairo*, l'autre Laïque nommé *le Cubo*; celui-ci est le véritable Empereur.

Cet Empire est composé de plusieurs grandes Isles fort-près les unes des autres. On ne sçait encore s'il tient au Continent vers le Nord.

CAPITALE JEDO.

Parties principales.

Jamaystero.	Quanto.
Jersingo.	Ochio.
Jeetseen.	

LA GRANDE TARTARIE.

Pays immense, distribué entre plusieurs Souverains nommés *Kans*, mêlé de Payens & de Mahométans.

Division en 3 parties { occidentale & septentrionale Moscovite. / celle du milieu indépendante. / orientale Chinoise.

La Tartarie Moscovite contient grand nombre de Provinces vers la Mer Glaçiale.

La Tartarie indépendante contient plusieurs divisions ou hordes de Peuples Tartares, sçavoir ·

Mongales.	Nogais.
Kalmouks.	Usbecs

La Tartarie Chinoise contient Les Kalkâs & les Eluths.

Les principaux Fleuves de l'Asie.

Le Tigre. / L'Euphrate. } dans la Turquie d'Asie

Le Gange. L'Inde.	dans l'Inde.
Le Hoam ou Riviere jaune. Le Kiang ou Riviere bleue.	dans la Chine.
L'Oby. Le Lena. Le Jenisea.	dans la Tartarie.

Montagnes d'Asie.

Le Mont Taurus ou Caucase coupe l'Asie en deux du Couchant au Levant.

Isles de l'Asie.

Outre les Isles qui forment l'Empire du Japon, les autres sont :

Les Isles des Larrons ou Mariannes, en très grand nombre.
Les Isles Philippines ou Manilles, en très grand nombre ; Manille & Mindanao sont les plus grandes.
Les Isles Moluques 10 ; Célébe est la plus grande.
Les Isles Maldives, petites, en très grand nombre.
L'Isle Ceilan, grande, au bout de la presqu'Isle occidentale de l'Inde.

Les Isles de la Sonde	Sumatra, très grande, au bout de la presqu'Isle orientale de l'Inde. Borneo, très grande. Java, plus petite.



L'AFRIQUE.

On la repréſente comme une belle Négreſſe preſque nue, ayant un lion à côté d'elle, coëffée avec la dépouille de la tête d'un éléphant.

Les Etats & Puiſſances de l'Afrique.

DIVISION GÉNÉRALE.

L'EGYPTE—tributaire du Turc.

LA BARBARIE contient les Royaumes de	Barca. Tripoli. Tunis. Alger.	Tributaires du Turc.
	Fez. Maroc.	ont leur Roi.
LE BILÉDULGERID contient les Royaumes de	Tafilet. Sus. Deſert de Barca. &c.	tenus par les Arabes.
LE SARA ou DESERT contient les Deſerts de	Zuenziga. Terga. Lemta. Berdoa &c.	ſéparé en pluſieurs Peuples.

NOIRS.

LA NIGRITIE contient les Royaumes de	Tombut. Agadez. Bornou &c.	
LA GUINÉE, diviſion.	Malaguette. Guinée propre. Royaume de Benin.	Idolâtres.
LE CONGO ou BASSE GUINÉE contient 4 Royaumes.	Congo, Catholique. Loango, Idolât. mêlé de Chrét. Angola, *idem*. Bengala, Idolâtre.	
Le Royaume de NUBIE. Le Royaume de SENNAR.	Juifs, Mahométans.	

La Caffrerie contient les Hottentots & autres Peuples sauvages, vers la pointe de l'Afrique, terminée par le Cap de Bonne Espérance, Idolatres.

Le Monomotapa, puissant Empire, Idolâtre.

Le Zanguebar, grand Pays le long des côtes, mêlé de Chrétiens.

LeRoy. ou Emp. d'Abissinie, Chrétien-Schismatique, joint les Royaumes de	Gorhan. Gingiro. L'Ethiopie. Le Pays des Galles.

Les Pays du centre de l'Afrique sont très peu connus.

Fleuves d'Afrique.

Le Nil—va dans la Méditerranée.

Le Niger Le Zair Le Zambert	vont dans l'Océan.

L'Afrique est jointe à l'Asie par l'Istme de Sues, sans quoi elle seroit une grande Isle.

Isles de l'Afrique.

L'Isle de Zocotora, au bout de la Mer Rouge.

à l'Orient.	L'Isle de Madagascar, très grande, Idolâtres. L'Isle de Bourbon—aux François. L'Isle Maurice ou de France—aux François.
au Couchant.	Les Isles du Cap-Verd—aux Portugais. L'Isle de Madere—aux Portugais. Les Isles Canaries—aux Espagnols.

L'AMERIQUE
OU
LE NOUVEAU MONDE,

Découvert en 1492 par Christophe Colomb, Gênois.

On la dépeint une, un peu bazanée, couronnée de plumais, ayant une ceinture tissue de plumes la pointe en-bas, un arc à la main, un carquois, & un lézard à ses pieds.

L'Iſtme de Panama joint les deux moitiés de l'Amérique, ſans quoi ce ſeroit deux grandes Iſles.

Partie Septentrionale.

Le Canada où la Nouvelle France——à la France.
La Nouvelle Angleterre——————à l'Angleterre.
La Floride——————————à l'Eſpagne.
Le Nouveau Mexique——————à l'Eſpagne.
Le Vieux Mexique ou la Nouvelle Eſpagne——————————à l'Eſpagne.

Partie Méridionale.

La Terre-Ferme——————————à l'Eſpagne.
Le Perou——————————————à l'Eſpagne.
Le Chily——————————————à l'Eſpagne.
La Terre Magellanique——————à l'Eſpagne.
Le Breſil——————————————au Portugal.
Le Paraguay————————————au Portugal.
Le Pays des Amazones——————aux Habitans naturels.

Les Golphes de l'Amérique.

De Saint-Laurent. D'Honduras.
Du Mexique. Mer Vermeille.

Les Fleuves de l'Amérique.

Le Miſſiſſipi.
Le Fleuve Saint-Laurent.
La Riviere des Amazones.
Le Fleuve d'Argent ou Rio de la Plata.
} vont à la Mer du Nord.

Le Paraguay——va à la Magellanique.

Montagnes de l'Amérique.

Les Cordilieres où Andes, chaîne des plus hautes Montagnes du Monde, ſont dans la partie méridionale.

Iſles de l'Amérique.

Iſle de Terre-Neuve———à la France.
Iſles Açores ou Terceres—au Portugal.

LES ISLES ANTILLES.

Les Grandes.

Cuba————————à l'Eſpagne.
Saint-Domingue——à l'Eſpagne & à la France.
Porto-Rico—————à l'Eſpagne.
La Jamaïque————à l'Angleterre.

Les Petites ou Caraibes.

La Martinique. Mari-galante. La Deſirade. La Grenade. Saint-Barthelemy.	à la France.
La Trinité. La Marguerite.	à l'Eſpagne.
L'Anguille. La Barboude. La Barbade. Antigoa. Tabago. Monſerrat.	à l'Angleterre.
Curacao	à la Hollande.
Saint-Martin. La Dominique. Saint-Vincent.	à la Hollande & à la France.
Saint-Chriſtophe	à l'Angleterre & à la France.
Saint-Thomas	à la Suede.

Les Gens de Mer nomment l'Iſles du Vent celles des Antilles qui ſont rangées du Nord au Midi, & Iſles ſous le Vent celles qui bordent l'Amérique Méridionale du Levant au Couchant.

LES TERRES POLAIRES.

On nomme Terres polaires celles qui approchent des Poles. Les Voyageurs ont plus avancé vers le Pole arctique que du côté du Pole antarctique.

Terres arctiques.

Spitzberg. La Nouvelle Zemble.
Groenland. La Terre de Jesso.

Terres antarctiques ou australes.

Nouvelle Guinée.
Nouvelle Hollande.
Terre australe.

Toutes ces Terres ne sont découvertes qu'imparfaite-ent.

DE LA GÉOMETRIE.

ON dépeint la Géométrie en femme tenant d'une main un compas & de l'autre un niveau avec son plomb.

Quoique le nom de Géométrie signifie l'Art de mesurer Terre, on l'a néanmoins appliquée à celui de mesurer ute superficie & tout corps.

Le point géométrique est un point conçu sans aucune di-ention.

La ligne est une longueur sans largeur.

Une ligne tracée est droite *a* ou courbe *b*.

Lignes paralelles *aa* droites ou courbes *bb*.

Ligne perpendiculaire *c*.

Ligne horizontale *d*.

Ligne oblique *e*.

Angle droit *f*, angle aigu *g*, angle obtus *h*.

Les angles, ainsi que les triangles peuvent aussi être for-iés par des lignes courbes, ou mêlées de courbes & de oites.

Un triangle est la conjonction de trois lignes par leurs xtrémités, soit droites *i*, soit courbes *l*.

Le cercle a un point ou centre, & une circonférence en ond, également éloignée du centre dans tout son contour.

Une ligne droite tirée de la circonférence, traversant le entre, & allant finir à la circonférence opposée, se nomme

le diamétre du cercle; la moitié de cette ligne se terminant au centre, en est le demi diamétre.

Le quart de cercle est la partie de la circonférence qu'on aura coupée à angles droits, par deux demi diamétres.

PLANCHE XIII.

A Centre du cerle.
BB Circonférence.
CC Diamétre.
EA Demi diamétre, rayon ou sinus total.
CBC Demi cercle.
CBE Quart de cercle.
F Arc de cercle.
G Corde de l'arc.
H Sécante, qui signifie *coupante*.
I Tangente, qui signifie *touchant en un point*.

On est convenu que la circonférence de tout cercle se divisera en 360 parties égales qu'on nomme degrés, ainsi :

Le cercle a——360 degrés.	Le huitieme a——45 degrés
Le demi cercle—180	Le neuvieme—— 40
Le tiers———— 120	Le dixieme-———36
Le quart———90	Le douzieme—— 30
Le cinquieme——72	Le quinzieme——24
Le sixieme-———60	Le dixhuitieme—20

Lorsqu'on veut tracer des figures & surfaces régulieres à plusieurs côtés égaux, on commence par faire un cercle, dont ensuite on divise la circonférence en autant de parties qu'on veut faire de côtés à la figure, puis on tire une ligne droite d'un point de la division, au point le plus proche, de ce dernier au suivant, & toujours ainsi jusqu'à ce qu'on soit revenu au premier point duquel on étoit parti. Le dedans enfermé par ces lignes sera la surface réguliere. On en peut faire de cette façon depuis trois côtés jusqu'à douze, qui ont chacun leurs nom.

à 3 côtés—-triangle——3.	à 8 côtés—octogone.
à 4 côtés—-quarré———4.	à 9 côtés—ennéagone.
à 5 côtés——pentagone—5.	à 10 côtés—décagone.
à 6 côtés—-exagone.	à 11 côtés—undécagone.
à 7 côtés—-heptagone.	à 12 côtés—dodécagone.

On a donné aux triangles & aux quarrés divers noms, on leurs différentes formes.

Un triangle qui a un angle droit se nomme—rectangle *a*.
un angle obtus ——— —ambligone *b*.
trois angles aigus———oxigone *c*.
les trois côtés égaux———équilatéral *d*.
deux côtés égaux-———isocele *e*.
les trois côtés inégaux——scalene *f*.

Le quarré parfait a ses quatre côtés égaux & ses quatre gles droits.

Le quarré long a deux côtés paralelles, plus longs que les ux autres, & ses quatres angles droits.

Le Paralellograme est un quarré long qui a deux angles tus & deux aigus.

Le Lozange ou Rhombe est un quarré qui a deux angles gus & deux obtus.

Le Trapese régulier est un quarré dont deux côtés oppo- ne sont pas paralelles.

Le Trapese irrégulier est un quarré dont aucun côté n'est ralelle à son opposé.

Quarré parfait————*6*.
Quarré long————7.
Paralellograme————8.
Lozange ou Rhombe——9.
Trapese régulier———10.
Trapese irrégulier———11.

De la Quadrature du Cercle.

Comme il vient d'être fait mention du Cercle & du Quar-, c'est ici le lieu d'expliquer ce qu'on doit entendre par Quadrature du Cercle, fameux Problême dont plusieurs nt entrepris la solution, & y ont échoué. Ce qu'il y a de ngulier en ceci, est que les moins Géométres ont presque ujours été ceux à qui la chose a semblé la plus aisée à démontrer. Le moyen le plus ordinaire est d'entourer la circonférence d'un Cercle, tel qu'une dame de Trictrac ou autres, avec un fil dont on joint les deux bouts bien justes, uis on coupe l'excédent ; on ploye ensuite ce fil en qua-

tre parties égales que l'on tend en quarré, & on prétend qu ce quarré pris exactement sur un Cercle, est égal au Cercle. On employe encore plusieurs autres moyens qui tendent toujours à la même opération ou au même résultat. C'est pourquoi comme c'est faute d'entendre le sens du Problème, qu'on tombe dans cette puerilité, il sera très util d'en donner ici une notion.

Le Problême de la Quadrature du Cercle s'exprime ainsi: Trouver un cercle égal à un quarré, ou (ce qui est la même chose) trouver un quarré égal à un cercle; en voici l'explication: Parvenir à faire un quarré dont la superficie comprise entre ses quatre lignes soit exactement la même que celle contenue dans un cercle quelconque ou *vice versa*. Non seulement il s'agit de le trouver, mais il faut le démontrer par des regles immanquables, plus claires que le jour, & sans laisser le plus petit doute; par exemple, faire voir qu'un quarré contenant en superficie 10, 20, 100 parties égales, justes ou avec fractions, tel cercle de telle grandeur, tiendra exactement la même quantité de parties égales, justes ou avec fractions, ni plus ni moins. Pour cet effet, il faut, en mesurant les deux superficies, démontrer comment & à quel point une ligne courbe peut équivaloir des lignes droites & des angles droits. Celui qui y parviendra aura trouvé la solution du Problême.

La Ligne Spirale, & le moyen de la tracer.

La Ligne spirale est formée par des demi-cercles opposés & sur deux centres.

Tirez à volonté la ligne droite CD.

Du centre A faites le demi-cercle O.

Du centre B, pris à l'extrémité du demi-cercle O sur la ligne CD, faites le demi-cercle S.

Revenez au centre A, & de l'extrémité du demi-cercle S, faites le demi-cercle P.

Revenez au centre B, faites le demi-cercle Q, & ainsi du reste.



L'OVAL OU ELLIPSE.

Maniere de la tracer sur le papier ou sur le terrein.

L'Oval paroît aux yeux un cercle allongé ; c'est deux cles qu'on joint l'un à l'autre par deux arcs de deux au- cercles ; ainsi l'oval contient quatre centres.

Séparez la ligne GH en trois parties égales GA, AB, BH.

De chaque bout de la partie du milieu AB, comme centre, tracez un cercle.

Des deux points CD, où les cercles se coupent comme centres, tracez deux arcs de cercle, du centre D l'arc F, du centre C l'arc E.

Les Jardiniers ont souvent des ovals à tracer pour la dé- ation de leurs Jardins ; ils le font sur le terrein même la méthode suivante.

Tracez sur le terrein bien uni deux lignes droites AABB qui se coupent en équerre, du point milieu D, où ces lignes se coupent ; mesurez, par exemple, six toises à droite & autant à gauche sur la ligne AA, ce sera les grands côtés de l'oval.

Du même point D, mesurez cinq toises sur la ligne BB en avant & autant en arriere, ce sera les petits côtés de l'oval.

En général le petit côté aura en total un tiers de moins que le grand côté, de quelque mesure dont on se serve.

Plantez le piquet O au bout des cinq toises mesurées, auquel soit une ficelle de la longueur de la ligne D en A, & avec une pointe à l'autre bout, vous tracerez les deux arcs de cercle *nn* (la ficelle & les arcs sont marqués par des points), & où les arcs couperont la ligne AA, vous planterez deux piquets, puis vous ôterez le piquet O & la ficelle.

Prenez une ficelle, donnez-lui la longueur de toute la ligne AA, c'est-à-dire ici de douze toises, faites-la tenir par les deux bouts avec un nœud en anneau à chaque piquet que vous venez de planter ; tirez-en le milieu à vous, & tracez en avançant, & coulant toujours un plantoir F le long de la ficelle que vous maintiendrez tendue, faites ainsi le tour & l'oval sera tracé.

Tracer ſur le terrein un Angle droit ou d'équerre.

Il eſt quelquefois néceſſaire aux Arpenteurs, Architect & Jardiniers de former ſur le terrein, avec le cordeau un angle droit ou d'équerre, ſoit pour meſurer enſuite u étendue, ſoit pour aſſeoir quarrément un bâtiment, pour tracer un parterre, un potager &c. Voici comment faut s'y prendre :

Plantez un piquet *a* où vous voulez aſſeoir votre ang droit, faites un tour du cordeau au piquet, puis ſur même cordeau, meſurez 4 pieds, toiſes ou perches *a b* au bout de cette meſure, plantez un ſecond piquet *b*, fait un tour de cordeau autour de ce ſecond piquet; recule vous de ces deux piquets, tenant d'une main la portion c cordeau arrêtée au premier piquet *a*, & de l'autre main celle qui part du ſecond piquet *b*; ſur celle-ci, meſur cinq de la meſure que vous aurez choiſie, & ſur l'aut trois, joignez vos deux mains, & par conſéquent les de portions du cordeau qu'elles tiennent. Plantez un troiſien piquet à la jonction *c* : par cette opération, la portion c cordeau qui exprime 3 ſe trouvera d'équerre ſur la ligne & votre angle droit eſt trouvé. Vous prolongerez la ligne & 4 tant que vous voudrez.

Les Cubes.

Les Cubes en genéral ſont les corps nommés ſolides parce qu'ils ont les trois dimenſions de la matiere, qui ſo *la longueur*, *la largeur* & *la profondeur* ou *é aiſſeur*.

Les Cubes parfaitement réguliers ayant tous leurs côt égaux en tous ſens, ſont au nombre de ſix. On les a repré ſenté *Planche XIII.*

Mais comme dans les figures on n'en peut voir qu'un moitié, il en faut ſuppoſer autant qu'on ne voit pas; pa exemple, le Tétraedre a quatre triangles, on n'en voit qu deux, les deux autres doivent être ſuppoſés derriere.

Le Tetraedre IX—eſt compoſé de 4 triangles équilaté raux égaux.

L'Exaedre X—eſt compoſé de 6 quarrés égaux. U dez à jouer eſt un Exaedre.

Octaedre XI——est composé de 8 triangles équilatéraux égaux.
Dodecaedre XII——est composé de 12 pentagones égaux.
Icosaedre XIII—est composé de 20 triangles égaux.
Sphére VIII—a une surface également distante de son centre. Une boule est une Sphére.

Autres Corps cubiques.

Sphéroïde XIV————est une sphére ou boule alongée ou ovale.
Paralellépipéde XV & XVI--est composé de 6 paralellogrames.
Prisme XVII & XVIII-a ses plans opposés égaux. Il y en a de triangulaires, de quadrangulaires, de pentagonals.
Cilindre XIX————est un prisme rond; quand on coupe un Cilindre de biais, la coupe est ovale.
Pyramide XXI & XXII——est composée de triangles alongés, dont le angles les plus aigus se rassemblent en un même point. Il y en a à plus ou moins de faces.
Le Cone I————est une pyramide ronde; on en fait diverses coupes qu'on nomme les Sections coniques. *Voyez ci-dessous.*

Sections coniques.

Le Triangle. La Parabole.
Le Cercle. L'Hyperbole.
L'Oval ou Ellipse.

Quoique le Cône soit un Cube sphérique terminé en pointe, néanmoins comme les différentes façons dont on peut le trancher, présentent diverses superficies, on va les exposer ici. Il y en a de cinq sortes.

Premiere Coupe. La baze d'un Cône eſt un cercle parfai
ainſi en le coupant toujours paraléllement à ſa baze
on aura toujours des ſurfaces de cercles parfaits.

Deuxieme Coupe. Si on le coupe en deux de haut en bas
ce qui eſt de ſa pointe par le milieu de ſa baze
paſſant par le centre, la ſuperficie de chaque moiti
préſentera un triangle II.

Troiſieme Coupe. Coupez un Cône au-deſſous de ſa poin
en biais, il vous préſentera un oval III.

Quatrieme Coupe. Si vous coupez le Cône au-deſſous de
pointe, & paraléllement à un bord juſqu'en-bas
vous aurez une ſurface qu'on nomme Parabole I
& V.

Cinquieme Coupe. Si vous tranchez le Cône plus perpendi
culairement, & de façon que la ligne de la coup
prolongée en-haut au-delà du Cône ſe trouve cou
per la ligne de l'autre bord qui ſeroit auſſi prolon
gée, vous aurez une ſuperficie qui ſe nomme Hy
perbole VI & VII.

Ces Sections font un objet digne de l'attention des grand
Géométres, à cauſe des belles propriétés qu'ils y découvren

Meſures des ſurfaces & des cubes.

On meſure les ſuperficies par le pouce, le pied & la toi
ſe quarrés.

On meſure les cubes par les mêmes meſures cubées.

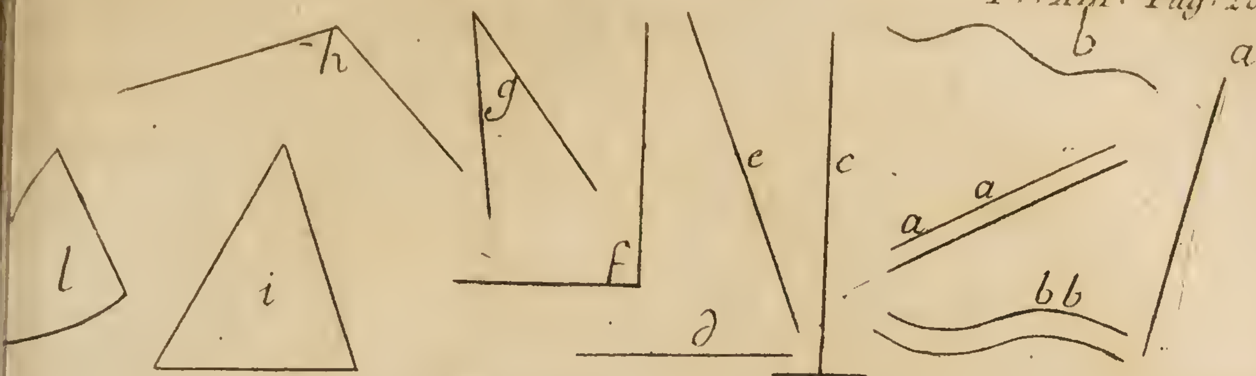
Meſures quarrées.

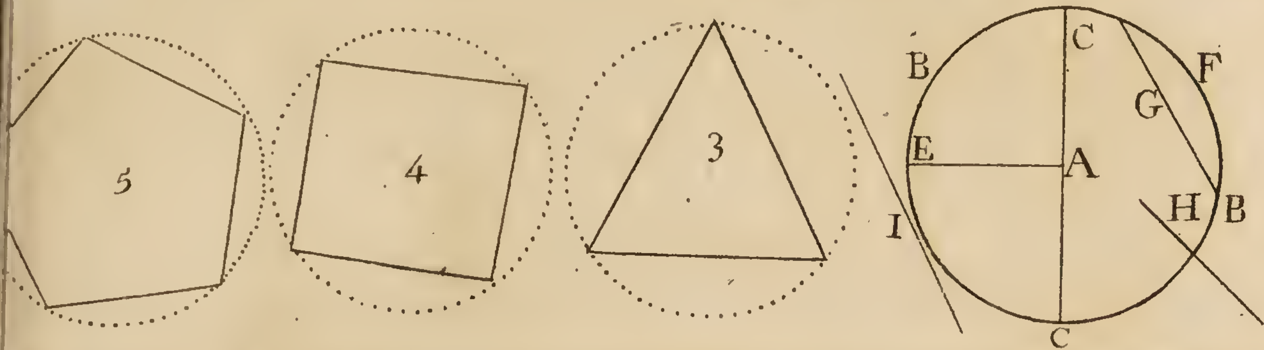
Le pouce quarré a 144 lignes quarrées.
Le pied quarré a 144 pouces quarrés.
La toiſe quarrée a 36 pieds quarrés.

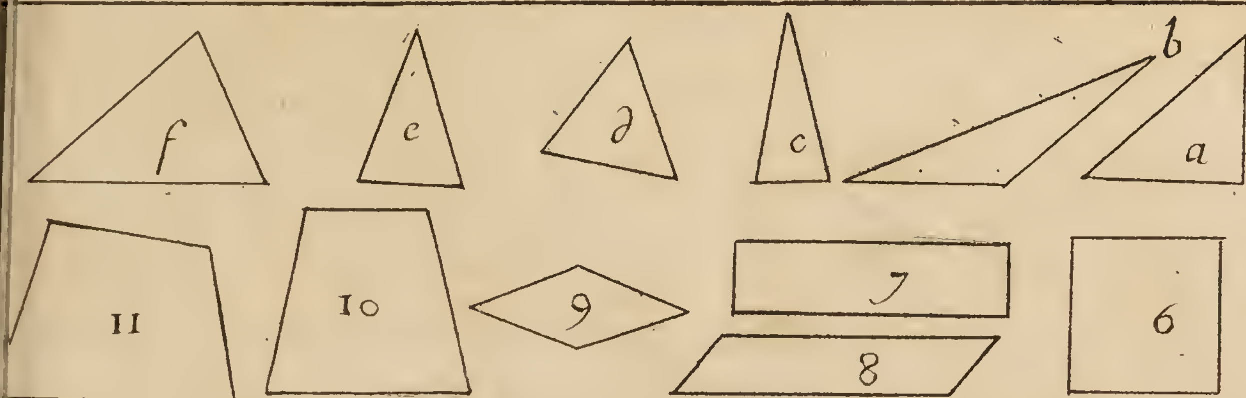
Meſures cubes.

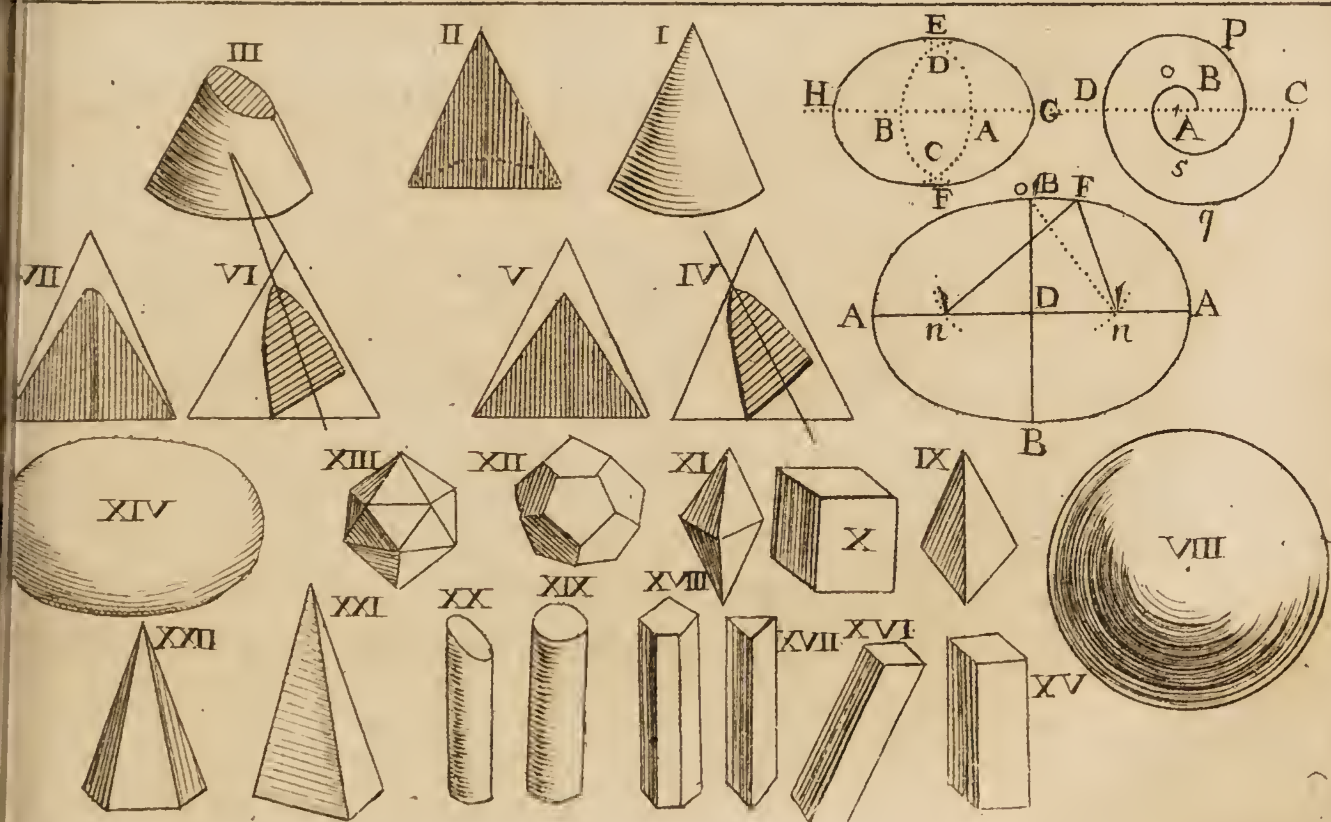
Le pouce cube a 1728 lignes cubes.
Le pied cube a 1728 pouces cubes.
La toiſe cube a 216 pieds cubes ou 373248 pouce
cubes.

QUARRÉ


h
g
f
e
c
b
a
a
a
bb
l
i
∂


5
4
3
B
C
F
G
E
A
H
B
I
C


f
e
∂
c
b
a
11
10
9
7
8
6


III
II
I
E
D
H
G
D
B
A
C
F
P
B
A
C
s
q
B
F
VII
VI
V
IV
A
D
A
n
n
B
XIV
XIII
XII
XI
X
IX
VIII
XXII
XXI
XX
XIX
XVIII
XVII
XVI
XV

Le Brun ex.

QUARRÉS ET CUBES PAR LEURS RACINES.

Quarrés							*Cubes.*
fois	1	fait	1.	1 fois	1	fait	1.
fois	2	font	4.	2 fois	4	font	8.
fois	3	font	9.	3 fois	9	font	27.
fois	4	font	16.	4 fois	16	font	64.
fois	5	font	25.	5 fois	25	font	125.
fois	6	font	36.	6 fois	36	font	216.
fois	7	font	49.	7 fois	49	font	343.
fois	8	font	64.	8 fois	64	font	512.
fois	9	font	81.	9 fois	81	font	729.

De l'Echelle.

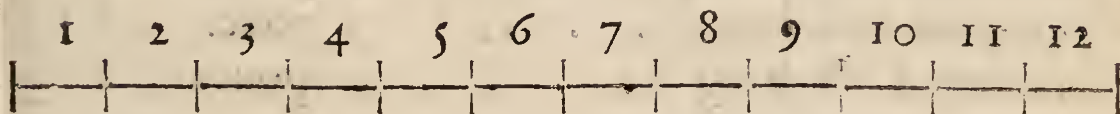
On appelle Echelle une ligne droite tracée ſur le papier our être diviſée avec un compas en parties égales plus ou oins grandes, qu'on fait valoir des pouces, des pieds ou tres meſures, pour enſuite donner à quelque plan que ce it les dimenſions exactes des corps & des eſpaces.

L'Echelle pour les plans d'architecture ſe diviſe par pieds ou par toiſes.

L'Echelle pour les plans d'arpentage ſe diviſe par perches.

L'Echelle pour les plans de Géographie, nommés *Cartes* ſe diviſe par lieues.

Echelle.



ES MESURES ET DES POIDS.

Les meſures ſe diviſent en meſures courantes ou des lonueurs, en meſures quarrées & en meſures cubes. Les mes res par nombre ne ſont pas, à proprement parler, de vérables meſures; mais on peut cependant les appeller ainſi, uiſqu'elles ſe fixent par une quantité déterminée.

Les meſures courantes ſe comptent bout à bout en un ſeul ns, c'eſt-à-dire, en longueur.

Les mesures quarrées sont les courantes, lorsqu'on s'en sert pour mesurer la superficie des corps sur deux dimensions la longueur & la largeur.

Les mesures cubes sont courantes lorsqu'on les employe à mesurer les corps solides sur trois dimensions longueur, largeur & épaisseur.

Les mesures numériques ou par nombre se comptent par douzaine, centaine &c.

Mesures courantes.

La ligne courante a de long . . .	12 points.
Le doigt a de long	8 lignes.
Le pouce courant a de long . . .	12 lignes.
Le palme a de long 5 doigts ou . .	3 pouces 4 lignes.
L'empan a de long	8 pouces.
Le pied courant a de long	12 pouces.
La coudée a de long	1 pied & demi.

L'aulne & ses Divisions.

	Pieds.	Pouces.	Lignes.
L'Aulne de Paris, Rouen & Lyon a de long	3 pieds	7 pouces	8 lig.
La demi-aulne a de long . .	1 pied	9 pouces	10 lig.
Le tiers a de long	1 pied	2 pouces	6 lig. $\frac{1}{2}$
Le quart a de long		10 pouc.	10 lig.
Le demi-tiers a de long		7 pouc.	3 lig. $\frac{1}{2}$
Le demi-quart a de long		5 pouc.	5 lig. $\frac{1}{2}$
Le douxieme a de long		3 pouc.	7 lig. $\frac{2}{3}$
Le seizieme a de long		2 pouc.	8 lig. $\frac{1}{4}$

La brasse a de de long . .	5 pieds.
Le pas géométrique a de long	5 pieds.
La toise courante a de long	6 pieds.
La perche courante de Paris a de long	18 pieds ou 3 toises.

Nota. La perche varie beaucoup, celle des bois du Roi a 22 pieds; d'autres ont 20, 21, 24, 25 pieds, suivant les Coutumes des différens pays.

Mesures quarrées.

La ligne quarrée a	144	points quarrés.
Le pouce quarré a	144	lignes quarrées.
Le pied quarré a	144	pouces quarrés.
La toise quarrée a	36	pieds quarrés.
La perche quarrée de Paris a	324	pieds quarrés.
L'arpent a	100	perches quarrées.

Mesures cubes solides.

La ligne cube a	1728	points cubes.
Le pouce cube a	1728	lignes cubes.
Le pied cube a	1728	pouces cubes.
La toise cube a	216	pieds cubes.

Mesures courantes itinéraires.

Un degré est de 25 lieues communes de France ou de 20 lieues Marines.

La lieue Marine est de 2853 toises.

La lieue commune de France est de 2282 toises.

La petite lieue ou lieue Parisienne est de 2000 toises.

La lieue d'Espagne est de 3428 pas géométriques. *Voyez cydessus aux mesures courantes le pas géométrique.*

Le mille d'Italie est de 1000 pas géométriques.

Le mille d'Allemagne est de 4000 pas géométriques.

Mesures cubes des grains, petits légumes &c.

Le litron est de	36	pouces cubes.
Le boisseau contient	16	litrons.
Le minot	3	boisseaux.
La mine	2	minots.
Le septier	2	mines ou 12 boisseaux.
Le muid	12	septiers.

Nota. La mesure de l'avoine est double de celle des autres grains ; ainsi le septier d'avoine contient 24 boisseaux de 16 litrons chacun &c.

Le picotin, petite mesure particuliere á l'avoine, contient 4 litrons.

Ceci est les mesures de Paris & des environs ; mais elle varient si considérablement d'endroits en endroits dans tout le Royaume, qu'il seroit impossible de les détailler.

Mesures par nombres.

Quantité de denrées se comptent par des nombres fixes & par des termes qui en indiquent les divisions depuis 12 jusqu'à mille, sçavoir :

La douzaine ou le demi-quarteron	12 œufs &c.
La demi-douzaine	6.
Le quarteron	25.
Le demi-cent	50.
Les trois quarterons	75.
Le cent	100.
Le millier	1000. épingles &c.

Il y a des denrées où on donne le treizieme, comme à la douzaine d'œufs &c. ce qui fait un de plus ; d'autres où on donne les quatre au cent, comme au foin, à la paille &c. c'est quatre bottes de plus que la centaine, deux de plus que le demi-cent &c.

Mesures cubes liquides.

Le poisson ou roquille contient	6 pouces cubes de liqueur.
Le demistier	2 poissons.
La chopine	2 demistiers.
La pinte	2 chopines. 31 onces d'eau.
Le pot ou la quarte	2 pintes.
Le septier ou la velte	8 pintes.
Le quarteau ou quart	72 pintes.
Le demi-muid ou feuillette .	144 pintes.
Le muid	288 pintes.

Nota. La pinte varie par endroits, ou plus grande ou plus petite ; le reste s'ensuit.

La pinte de lait est double ; ainsi une pinte de lait est 2 pintes &c.

Mesures particulieres liquides.

La queue de vin de Bourgogne & d'Orléans, contient un muid & demi de Paris ou 432 pintes avec la lie.

La demi-queue . . . . . 216 pintes.

La queue du vin de Champagne contient un muid & un tiers de Paris ou . . . 364 pintes, y compris la lie.
La demi-queue . . . 182 pintes.

Du Pouce d'eau.

Le pouce d'eau est une mesure qui se régle de la façon suivante. Si de l'eau courante coule sans violence, que l'on parvienne à la faire tomber dans un vase contenant quatorze pintes de liqueur & qu'elle remplisse ce vase en une minute, cette eau fournit un pouce d'eau par minute, ce qui fera 3 muids par heure & 72 muids en 24 heures. Si elle coule plus rapidement, elle donnera plus d'un pouce par minute; si elle s'écoule plus lentement, elle en donnera moins. Le pouce d'eau se subdivise en lignes d'eau qu'on compte 144 pour un pouce.

MONOYES ACTUELLES EN FRANCE.

OR.

Le double louis vaut 48 livres tournois ou francs de 20 sols.
Le louis . . . . 24 liv.
Le demi-louis . . 12 liv.

ARGENT.

Le gros écu . . . 6 liv.
Le petit écu . . . 3 liv.
La piéce de . . 24 sols.
La piéce de . . 12 sols.
La piéce de . . . 6 sols.

C'est du petit écu qu'on parle lorsqu'on compte par écus, par exemple, 10 écus de 3 l. font 30 liv. ainsi au lieu de dire 30 liv. on dit 10 écus.

PETITE MONOYE.

Le sol de 2 sols; deux sols & demi se nomment six blancs.
Le sol de 1 sol 6 deniers; il se nomme aussi dix-huit deniers.
Le liard vaut 3 deniers; il en faut quatre pour faire un sol.
Le denier est une basse monoye dont on se sert encore dans quelques Provinces.

Il se subdivise en obole . .	moitié du denier
Pite	quart du denier.
Semi-pite	huitiéme du denier.

Il n'y a point de Monoye réelle de ces noms ; mais leurs valeur sert à la parfaite exactitude des comptes.

La pistole, qui signifie 10 liv. n'est point une Monoye réelle en France, ce n'est qu'un nom ; ainsi au lieu de dire, par exemple, cent francs, on peut dire 10 pistoles, 200 liv. 20 pistoles &c.

DES POIDS.

Le grain pése	un grain d'orge médiocrement gros & pas trop sec.
L'obole	12 grains.
Le scrupule	2 oboles.
Le gros ou la dragme . .	3 scrupules.
L'once	8 gros.
Le quarteron	4 onces
La demi-livre ou le marc	8 onces.
La livre	16 onces—& à présent la livre de Médecine, qui jadis n'étoit que de 12 onces.
Le quintal	100.
Le millier	1000. ou 10 quintaux.
Le tonneau maritime	2000.

Poids des Métaux.

Les Métaux se pésent en commençant par le marc ci-dessus qui est la demi-livre ; ainsi au lieu de dire une livre d'or, d'argent &c. on dit 2 marcs, puis on va aux onces, gros, grains.

Le denier est de 24 grains ; l'argent à 12 deniers de fin est le plus pur.

Le carat est de 8 deniers ; l'or à 24 carats est le plus pur.

Une masse d'or & une masse d'argent non encore ouvragées se nomment barres ou lingots.

Six onces d'or appliquées sur un cilinde ou lingot d'argent pésant 45 marcs (on n'en employe jamais davantage) tirée en fil réduit à la grosseur d'un cheveu, porte jusqu'à 1164000 pieds de longueur.

Une once d'or battue donne 15 à 1600 feuilles d'or plus
u moins, ſuivant l'épaiſſeur ou la fineſſe des feuilles.

Poids des Diamants.

Les diamants & Pierres prétieuſes ſe péſent par grains &
arats. Le carat péſe 4 grains.

Péſanteur proportionnelle des ſept Métaux par le pouce cube.

		Onces.	Gros.	Grains.
Un pouce cube	d'or péſe	12	2	52.
	de vif-argent	8	6	8.
	de plomb	7	3	30.
	d'argent	6	5	24.
	de cuivre	5	6	36.
	de fer	5	1	24.
	d'étain	4	6	17.

DE L'ARPENTAGE.

L'Arpentage eſt une Géométrie pratique qui ne travaille que ſur les ſuperficies pour en meſurer l'étendue. On arpente les Terres, les Bois, les Eaux-mêmes.

Les meſures dont les Arpenteurs ſe ſervent ſont : La perche. La toiſe. Le pied. Le pouce.

Ceux qui veulent arpenter commencent leurs ouvrage par circonſcrire & entourer l'eſpace dont il eſt queſtion de ſçavoir le contenu en ſuperficie par les meſures courantes ſuſdites, miſes & comptées bout à bout. La piéce de terre, de bois &c. entourée, il s'agit de connoître la ſomme ou quantité de ſuperficie contenue dans le circuit meſuré ; pour cet effet, on la coupe en tous ſens (cette ſuperficie) par des triangles & des quarrés. On a par la multiplication le produit de chacun à part, & la ſomme totale de toutes ces figures calculées, donne la ſuperficie générale.

INSTRUMENS.

Celui qui doit arpenter l'étendue d'un terrein quelconque, commencera par se munir des instruments suivans :

Petits Piquets.
Jalons ou grands piquets.
Chaîne de fer.
Equerre d'Arpenteur ou Planchette.

Les petits Piquets sont des petits bâtons de deux ou trois pieds de haut, pointus par un bout.

Les Jalons sont des bâtons ou branches d'arbres menues & droites qu'on coupe de 5 à 6 pieds de haut; on les pointe par un bout, & on fend un peu l'autre bout, pour faire tenir dans la fente une carte à jouer ou un petit morceau de papier blanc, afin de le voir de loin.

La Chaîne de fer doit être faite de fil-de-fer, afin qu'elle soit legere, marquée de pied en pied & de la longueur de la mesure qu'on veut employer, soit perche ou toise. Elle sera terminée à chaque bout par un anneau. La chaîne est préférable à une corde de même longueur, ayant des nœuds de pied en pied, à cause que celle-ci est susceptible de s'allonger & de se racourcir, ce qui n'arrive jamais à la chaîne.

L'Equerre d'Arpenteur est un cercle de cuivre posé horizontalement & soutenu sous son centre par un pivot à genouil, planté au bout d'un bâton qui est ferré & en pointe à l'autre bout. Le cercle divisé en ses 360 degrés, une régle de cuivre mobile au centre, aura à chaque bout une pinule à plomb sur la régle. Ces pinules ont une fente verticale dans leurs milieu. Deux autres pinules fendues & immobiles seront de bout, attachées au bout du diamétre qui sépare le cercle en deux demi-cercles.

La Planchette est un quarré de bois d'un pied ou plus, posé & monté comme l'Equerre ci-dessus, une régle mobile au centre avec ses pinules & des divisions sur la planche.

PROCÉDÉ.

Pour procéder, celui qui va arpenter, commence par planter deux Jalons, un à l'endroit d'où il part, & l'autre

à celui où il veut arriver, puis muni de ſa chaîne & de ſon équerre, il pointe en terre un petit piquet au bas du premier Jalon, & donne un bout de ſa chaîne à ſon Ayde, qui met le bout ſur le petit piquet. L'Arpenteur avance droit à ſon ſecond Jalon, & auſſi-tôt que la chaîne devient tendue, il plante un piquct à ſon bout, puis il recommence à marcher. L'Ayde qui alors enleve & prend le premier piquet, s'arrête au ſecond & compte un. L'Arpenteur avance, tend la chaîne, met un piquet; l'Ayde prend le deuxieme piquet, s'arrête au troiſieme & compte deux, & ainſi toujours en levant & gardant les piquets qne l'Arpenteur a poſés, & toujours comptant.

On a ordinairement onze petits piquets, parce qu'on ne compte jamais dans la douzaine le premier de chacune. Quand l'Arpenteur n'a plus de piquets, l'Ayde lui remet tous les ſiens qu'il enleve de rechef en pourſuivant ſa route. C'eſt ainſi qu'on arpente juſqu'à la fin, c'eſt-à-dire, juſqu'à ce qu'on ſoit revenu d'où on eſt parti.

Quand l'Arpenteur eſt arrivé à ſon ſecond jalon, s'il ſe trouve un angle rentrant ou ſortant, il va mettre un jalon encore où il doit aller, puis ôtant ce ſecond jalon, & mettant ſon équerre à la place & bien d'aplomb, il regarde au travers des deux pinules immobiles juſqu'à ce qu'il voye ſon premier jalon bien au milieu deſdites pinules, puis il tourne la régle des pinules mobiles juſqu'à ce qu'il rencontre de même le jalon qu'il vient de placer; alors il regarde ſur ſon équerre l'angle obtus, ou aigu, ou droit que fait ſa régle avec les deux pinules immobiles, ou ce qui eſt le même, avec la ligne du diamétre, & de combien de degrés il eſt, ſoit de cinq, de ſix & dem, de trente &c. il remet le jalon & continue de même; il a un papier ſur lequel il marque ſans aucune exactitude toutes les lignes & angles à meſure, en cottant le tout, ſçavoir : tant de perches, un angle de tant de degrés, ſortant, rentrant &c.

Lorſqu'il eſt de retour, il trace ſur du papier, & met au net avec la régle, le compas & un rapporteur qui eſt un demi cercle de cuivre ou de corne, tout ſon arpentage bien exactement. C'eſt alors qu'il coupe tout ſon terrein par des quarrés & des triangles; il calcule enſuite chacun à part de la maniere ſuivante.

Un côté d'un quarré ſe multiplie par ſon autre côté.

Un triangle qui a un angle droit, multiplie un côté par la moitié d'un autre.

A un triangle qui n'a que des angles obtus & aigus, on multiplie le plus grand côté par la moitié d'une ligne perpendiculaire ſur ledit côté qui ira ſe rendre à la pointe de l'angle ſuperieur.

EXEMPLE.

Après avoir fait une Echelle de perches, ſuppoſons de dix, & avoir tracé le pourtour général de ſon arpentage, puis avoir rempli la ſuperficie enfermée, de quarrés & de triangles, on voit en ouvrant le compas de la longueur d'une ou de pluſieurs perches priſes ſur l'Echelle, combien chaque côté des quarrés & des triangles en contient.

Soit donc l'Echelle de 6 perches à 20 pieds la perche.

Soit le contour arpenté A B C D.

PLANCHE XIV.

Soient tracés ſur ſa ſurface intérieure pour en connoître le contenu,

Le Trapeſe *a*.	Le Quarré *d*.
Le Triangle *b*.	Le Triangle *e*.
Le Quarré long *c*.	Le Triangle *f*.

Le Trapeſe *a* a 2 perches à ſon grand côté.
1 perche $\frac{1}{2}$ à ſon petit côté.
& 2 perches au côté qui les joint à angles droits *o*.

J'additione le grand & le petit côté en diſant
2 perches.
1 perche $\frac{1}{2}$.

fait 3 perches $\frac{1}{2}$.

Je prend la moitié du total de l'addition qui me donne 1 perche $\frac{3}{4}$.

Je multiplie cette moitié par les deux perches du côté qui les joint à angles droits *o*, & je dis 2 fois 1 perche $\frac{3}{4}$ fait 3 perches $\frac{1}{2}$; & j'ai la meſure de la ſuperficie enfer-

née dans mon trapeſe cy . . . . . 3 perches $\frac{1}{2}$.

Je vais au triangle *b* que je ne ſçaurois meſurer ſi je n'éleve une ligne perpendiculaire ſur ſon grand côté de 4 perches, qui aille rendre à la pointe de l'angle qui eſt au-deſſus. J'éleve donc la perpendiculaire marquée par des points. Je meſure cette ligne, elle ſe trouve avoir juſte une perche. Je multiplie le grand côté 4 perches par $\frac{1}{2}$ perche, parce que pour les triangles, on multiplie un côté en entier; ainſi je puis dire 4 fois $\frac{1}{2}$ perche fait 2 perches ou 2 fois 1 perche fait 2 perches. De cette derniere façon je multiplie la ligne ponctuée en entier par la moitié du grand côté auquel il eſt perpendiculaire cy . . . . 2 perches.

Je vais enſuite au quarré long *c* dont je multiplie un côté par l'autre, ſans rien ſouſtraire, & je dis 2 fois 4 perches ou 4 fois 2 perches fait 8 perches cy . . . 8 perches.

Je vais au quarré régulier *d* & je dis 2 fois 2 perches fait 4 perches cy . . . 4 perches.

Je vais au triangle *e* auquel il n'y a que faire d'élever de perpendiculaire, puiſque l'angle *m* eſt droit & que la ligne *m* a va ſe rendre à la pointe *n*; ainſi je n'ai qu'à multiplier un côté par la moitié de l'autre & dire 1 fois 4 ou 2 fois 2 fait cy 4 perches.

Le triangle *f* a beſoin d'une perpendiculaire ſur ſa baze, parce que ſemblable au triangle *b*, il n'eſt point à angle droit. Le côté ſur lequel on l'éleve a ici 5 perches $\frac{1}{2}$ & la ligne élevée a 1 perche $\frac{1}{3}$. Si on prend la moitié du grand côté multiplié par la ligne ponctuée entiere, on dira 2 perches $\frac{3}{4}$ par 1 perche $\frac{1}{3}$ fait cy . 3 perches $\frac{1}{2}$ 3 pieds.

TOTAL de la ſuperficie . . . 25 perches 3 pieds.

Lorsqu'il est question d'arpenter un terrein où on ne sçauroit entrer, comme un Marais, il faut commencer par planter des jalons à chaque angle ou retour.

Du jalon que vous avez choisi pour commencer, allez en droite ligne au second, passez-le toujours en droite ligne, jusqu'à ce que vous puissiez vous retrouver d'équerre pour aller au troisieme jalon qui est dans un angle; faites toujours ainsi, vous ferez sans doute un quarré; cela s'appelle arpenter par dehors. *Voyez la Figure qui vous instruira parfaitement.*

PLANCHE XIV.

A. est le Marais; vous partez de *a*, vous passez le jalon *b* & vous allez droit jusqu'à *c*, pour vous retourner d'équerre à *d* que vous passez encore, pour de *e* vous retourner jusqu'à *f* que vous passez &c. Revenu à *a*, vous avez le quarré ponctué, vous le mesurez, comme il est dit ci-devant, un coté par l'autre, & vous écrivez le produit. Tous vos prolongemens vous ont donné ici trois triangles & un trapese, parce que vous aurez joint le jalon *g* par une perpendiculaire *h g*. Calculez toutes ces quatre figures de dehors de la maniere expliquée ci-devant, mettez & additionez toutes ces sommes ensemble, que vous retrancherez ensuite du produit de votre grand quarré, le restant sera la superficie du Marais. Par exemple, supposant que la somme de votre grand quarré, multipliant un côté par l'autre, vous ait donné 300 perches, & que la somme des triangles & trapeses de dehors mise ensemble fasse pour total 145 perches, ôtez-les des 300 perches, le restant sera la superficie du Marais ou Etang &c.

de 300 perches.
ôtez 145 perches.

reste 155 perches qui est la superficie du Marais.

2 per.
1 per.
b
3. per. $\frac{1}{2}$.
4 per.
A
2 per.
c
a
1 per. $\frac{1}{2}$.
4 per.
o
m
2 per.
5 per $\frac{1}{2}$
e
1 per. $\frac{1}{3}$
2. per.
2. per.
f
n
∂
C
D
e
f
h
i
g
A
c
b
a

DU NIVELLEMENT.

ON nivelle pour découvrir le terrein qui est en pente, & de combien il différe de celui qui est horizontal, cette science est nécessaire pour dresser un terrein de niveau, pour adoucir les montagnes, pour conduire & diriger les eaux &c.

Instruments.

Le Niveau d'équerre.
Le Niveau d'eau.
Le Niveau d'air.
Les Piquets.
Les Cartons.
Une Toise faite d'un bâton ou d'une chaîne.

Le Niveau d'équerre est un bout de planche coupée d'équerre en triangle équilatéral plein. Du milieu de celui des trois côtés qu'on a choisi pour baze, on éleve & on trace une ligne perpendiculaire à la pointe opposée du triangle; sur cette planche près de ladite pointe, on perce un petit trou, puis on taille la baze vers le bas, emportant de la ligne également de chaque côté ce qui forme un jour dans la planche. On arrête au trou d'enhaut un fil, au bout duquel on met un plomb qui a son jeu vis-à-vis de l'entaille d'enbas, & le niveau est construit.

Les Maçons & autres Ouvriers en bâtimens s'en servent pour de petites distances, pour les planchers, carrelages &c. Ils placent debout ce niveau sur une régle de 6, 7 ou 8 pieds, & lorsque le fil cache d'un bout à l'autre la ligne tracée de la pointe à la baze, la régle est de niveau,

Le Niveau d'eau est de deux sortes; ou c'est une rénure qu'on fait dans un morceau de bois dressé au rabot; on bouche cette rénure par les deux bouts avec du fer-blanc, & après l'avoir graissée, on l'emplit d'eau; quand l'eau arraze juste les bords de la rénure, le morceau de bois est de niveau; ou bien on se sert d'un tuyau de fer-blanc retourné d'équerre par les deux bouts, chaque retour

augmenté d'un gros tube de verre de trois pouces de haut. On verſe de l'eau dans cette machine juſqu'à ce qu'on la voye monter dans les deux tubes à égale hauteur ou approchant, attendu qu'on n'a égard qu'à la ſuperficie de l'eau qui paroît dans les deux tubes, laquelle garde toujours le niveau.

Le Niveau d'air eſt un tube de verre qu'on remplit d'une eau colorée, mais non pas ſi plein qu'il n'y reſte un peu d'air ; on bouche hermétiquement à la lampe d'Emailleur le bout par lequel on a verſé l'eau, & la goutte d'air va & vient ſelon qu'on incline le tuyau ; quand elle ſe trouve également diſtante de chaque bout, le tube eſt de niveau.

Les Piquets & les Cartons ſervent à opérer, comme on va voir.

La Toiſe eſt communément la meſure dont on ſe ſert.

De la Ligne de Niveau.

Ce qu'on appelle le vrai niveau, eſt une ligne également diſtante du centre du Globe de la Terre.

Le niveau apparent eſt une ligne horizontale dans ſon commencement, mais qui ne prenant point la courbure de la Terre, s'en iroit à la fin dans le Ciel ; elle s'éloigne petit à petit de la Terre. Il faut corriger ce niveau apparent pour regagner le vrai niveau. *Voyez la Table ſuivante.*



Table pour remettre au vrai Niveau, le Niveau apparent.

à	50 toises	ôtez du Niveau apparent			$\frac{1}{3}$ de lig.
à	100	ôtez		1 lig. $\frac{1}{3}$.	
à	150	ôtez		3.	
à	200	ôtez		5	$\frac{1}{3}$.
à	250	ôtez		8	$\frac{1}{3}$.
à	300	ôtez	1 pouce.		
à	350	ôtez	1	4	$\frac{1}{3}$.
à	400	ôtez	1	9	$\frac{1}{3}$.
à	450	ôtez	2	3.	
à	500	ôtez	2	9.	
à	550	ôtez	3	6.	
à	600	ôtez	4.		
à	650	ôtez	4	8.	
à	700	ôtez	5	4.	
à	750	ôtez	6	3.	
à	800	ôtez	7	1.	
à	850	ôtez	7	11	$\frac{1}{2}$.
à	900	ôtez	8	11.	
à	950	ôtez	10		
à	1000	ôtez	11		

Nivellement & ses utilités.

Pour opérer, on se sert du niveau de fer-blanc qui est le niveau d'eau, ou bien du niveau d'air.

Au niveau d'eau, les deux tubes de verre dans lesquels l'eau se fait voir, servent de pinules, parce que l'eau tient toujours le niveau.

Au niveau d'air, il faut ajuster une pinule à chaque bout, afin de bornoyer au travers.

On met l'un ou l'autre de ces niveaux sur un pied qui les tienne à la hauteur de l'œil.

Le niveau posé, on aligne par les pinules les piquets qu'on fait planter à telle distance qu'on veut; un Ayde a des bouts de jalons ou des bâtons courts fendus par enhaut, avec une carte dans la fente, & se tenant au premier piquet plan-

té, il hausse ou baisse son carton le long du piquet suivant le signal que lui fait le Nivelleur, qui, lorsqu'il voit le travers de la carte arrazer son niveau, lui fait signe de faire une marque au piquet; il la fait, puis ayant mesuré depuis la terre jusqu'à sa marque, il écrit sa mesure. Si sa mesure est de 4 pieds, & que la hauteur du niveau ne soit qu'à 3 pieds de terre, du niveau au bas du piquet, il y a un pied de pente. Si au contraire il y a un pied d'élévation, la pente est du côté du Nivelleur. Si le piquet n'étoit qu'à 50 toises, il n'y a qu'un tiers de ligne à ôter sur cette mesure d'un pied de pente; mais si le piquet étoit, par exemple, à 400 toises, il faudroit (*Voyez la Table*) ôter de ce pied 1 pouce 9 lignes $\frac{1}{3}$, & ainsi du reste, transportant le niveau à mesure qu'on avance. C'est ainsi qu'on connoît les pentes en montant & en descendant.

Nota. Que si l'Instrument est précisément au milieu entre deux piquets, il n'y aura rien (quelque loin qu'ils soient) à corriger à la pente qu'ils vous donneront.

Le Nivellement sert à l'élévation des bâtimens, pour la pente des goutieres & égouts, à l'assiete des jardins afin que l'eau n'y sejourne pas, à l'emplacement des étangs, à la conduite des eaux, pour sçavoir par où on pourra leur donner de la pente, soit pour les faire venir ou pour les écouler &c.

Régles pour la pente des eaux.

Il faut deux pouces de pente par 100 toises pour faire couler les petites eaux; un pouce suffit pour les eaux considérables. En général il faut beaucoup plus de pente pour faire venir l'eau par des tuyaux qu'à canal découvert; parce que le frottement des tuyaux la retarde.



De

DE L'ARCHITECTURE.

ON dépeint l'Architecture en femme, grande, vêtue de blanc; elle s'appuye sur une colomne; on voit un dôme derriere elle, & elle tient un plan.

L'Architecture est l'Art de bâtir

des Maisons ou Habitations pour mettre l'homme à couvert des injures de l'air & des saisons.

des Temples & Eglises, pour y placer plus particulierement la Divinité, & l'y adorer.

des Ponts pour traverser les Fleuves.

des Digues pour s'opposer aux inondations des eaux.

des Aqueducs pour conduire les eaux.

des Voutes souterraines pour différents usages.

Au commencement, les Familles assemblées bâtissoient eux-mêmes leurs habitations, comme font encore actuellement les Peuples sauvages, avec des arbres abattus, des branches entrelassées, & pour liaison ou mortier, de la terre humectée avec de l'eau. Les plus adroits bâtissoient mieux; par la suite on a donné aux bâtiments une forme réguliere, quarrée, ronde &c. Enfin les Grecs & après eux les Romains ont décoré leurs édifices en dehors & en dedans, & ont fait de ce qui n'étoit d'abord que nécessaire un des beaux Arts qui soit sur la terre.

Les plus fameux Architectes Grecs & Latins.

GRECS.	LATINS.
Ctesiphon; il a bâti le Temple d'Ephése.	Apollodore.
Phydias.	Vitruve.
Dinocrate.	
Sostrate.	

Les sept Merveilles du Monde.

Les Murailles & Jardins de Babylone.
Les Piramides d'Egypte.

Le Phare d'Alexandrie.

Le Mausolée ou Tombeau de Mausole, Roi de Carie, bâti par sa femme Artemise.

Le Temple de Diane, à Ephése.

Le Temple de Jupiter Olympien, à Pise.

Le Colosse de Rhodes.

On peut diviser l'Architecture en deux parties, sçavoir :

L'Architecture nécessaire.

L'Architecture ornée.

ARCHITECTURE NÉCESSAIRE.

Les simples Murailles.
Les Maisons simples.
Les Fortifications.
Les Ponts de pierre ou de bois.
Les Digues.
Les Aqueducs.
Les Citernes.
Les Puits.

Les simples Murailles sont nécessaires pour s'enfermer dans son terrein & y être à l'abri des injures du dehors. Il s'en fait de bousillage, c'est-à-dire, de terre humectée avec de l'eau & mêlée avec paille, ou foin haché, ou crotin de cheval; de colombage quand on les soutient de distance à autre avec du bois; de pierres avec mortier de chaux & sable; on ajoute à quelques-unes des chaînes de pierres de taille de distance en distance pour les fortifier.

Les Maisons simples sont celles où il n'y a que le nécessaire, sçavoir : cave, chambre & grenier.

Les Fortifications sont nécessaires pour se défendre des Ennemis. *Voyez ci-devant à l'article de la Guerre, page 158.*

Les Ponts de pierre ou *de bois* sont nécessaires pour traverser les Fleuves & les Rivieres. S'ils sont de pierre, ils sont soutenus par des arches ou voutes de pierre de taille, au travers desquelles le courant de l'eau s'échappe. S'ils sont de bois, ils sont construits avec des piéces de bois équaris, nommés *bois de charpente.*

Les Digues sont des murailles épaisses de pierre ou de bois enfoncés en terre, nommés *pilotis*, qu'on oppose aux eaux courantes pour les empêcher de s'épancher sur les terres voisines.

Les Aqueducs sont de fortes murailles qui soutiennent des conduits par lesquels les eaux courantes viennent se rendre à un endroit déterminé.

Les Citernes sont nécessaires dans les endroits où il n'y a ni fontaine ni riviere; ce sont des voutes sous terre peu enfoncées, où on donne pente aux eaux de pluye qui s'y purifient sur du sable, & deviennent bonnes à boire.

Les Puits sont des trous ronds en terre, plus ou moins profonds, revêtus de murailles, au fond desquels il y a de l'eau de source qu'on tire dans le besoin.

ARCHITECTURE ORNÉE.

Cette Architecture est celle où l'art brille & est poussé à un très haut degré. C'est aux bâtimens où elle peut employer toutes ses richesses, qu'elle se sert d'un ou de plusieurs des cinq ordres dont on va faire mention. Ces édifices sont:

Les Temples ou Eglises.
Les grandes Maisons, Hôtels, Châteaux &c.
Les Palais des Rois.
Les desseins & la parure des Jardins.

LES CINQ ORDRES D'ARCHITECTURE.

PLANCHE XV.

Des cinq Ordres d'Architecture, nous en devons trois à la Grece & deux à l'Italie.

Les trois Ordres Grecs { L'Ordre Dorique. L'Ordre Ionique. L'Ordre Corinthien.

Le deux Italiens { L'Orde Toscan. L'Ordre Composite.

De la Colomne.

Comme la Colomne est, pour ainsi dire l'Ordre-même, il faut sçavoir les noms des parties qui la composent.

L L'Acrotére ou petit pied d'estal.

L'Entablement est composé de { La Corniche A. / La Frise B. / L'Architrave C.

D Le Chapiteau.

E Le Fust de la Colomne. Il s'en fait de tout unis, de canelés en creux & de tors.

F Baze de la Colomne.

Le pied d'estal est composé de { Sa Corniche G. / Son Dez H. / Sa Baze I.

Hauteurs proportionnelles des Colomnes.

Le Fust, baze & chapiteau de la Colomne Toscane a de hauteur 7 diamétres de Fust cy . . .	7 diamétres.
La Colomne Dorique	8 diamétres.
La Colomne Ionique	9 diamétres.
La Colomne Corinthienne	10 diamétres.
La Colomne Composite	10 diamétres.

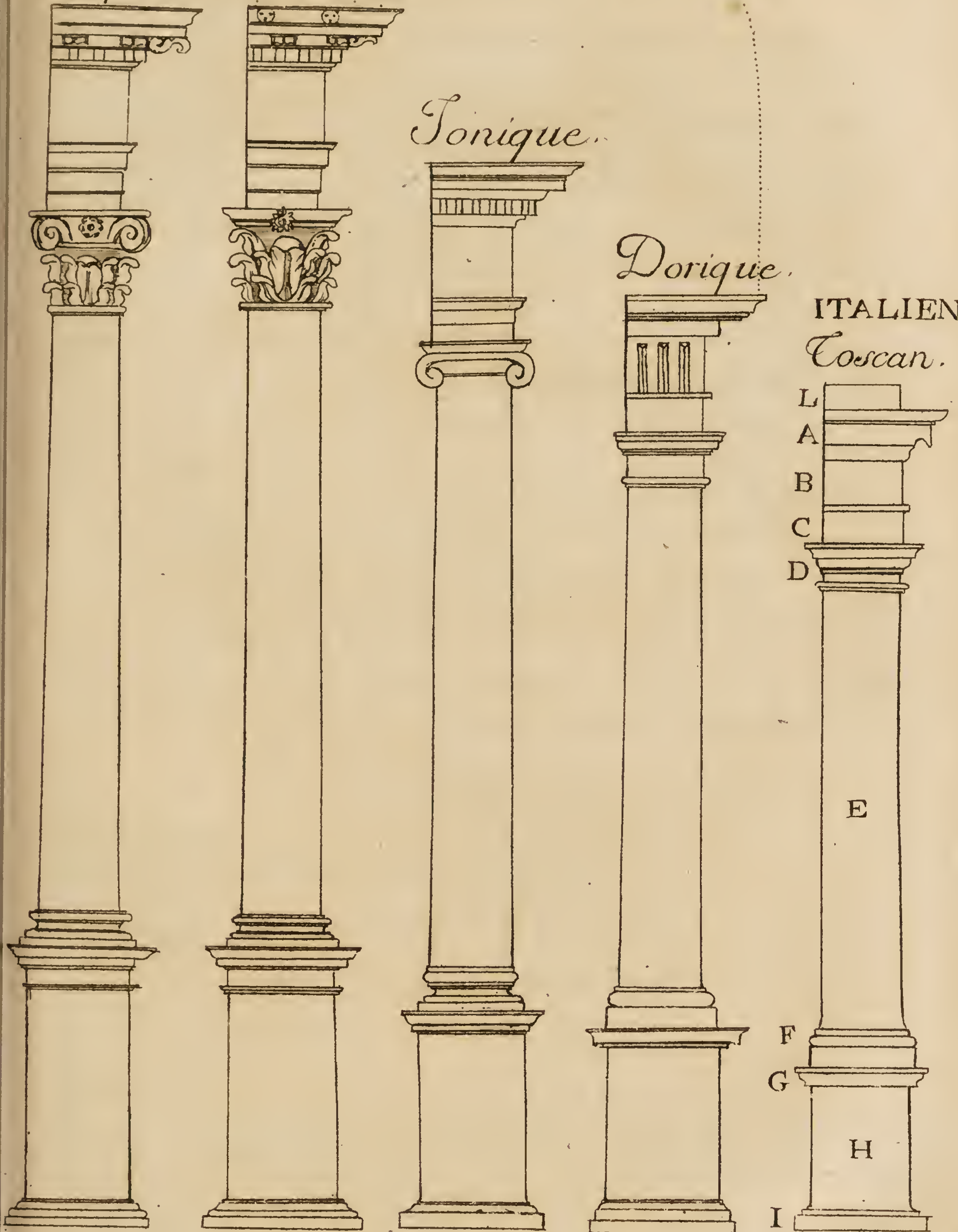
Nota. Cette derniere Colomne est nommée *Composite*, parce qu'elle est mêlée d'Ionique & de Corinthien.

Le Pilastre suppose une Colomne quarrée, & n'a ordinairement qu'une face entiere qui fait saillie sur le mur. Il s'en fait d'unis & de canelés.

L'entre-colomne est la distance d'une colomne à l'autre. Il y a des Régles de proportion pour ces distances.

Arts employés par l'Architecture.

L'Architecture ornée employe { La Sculpture. / La Peinture. / La Dorure. / Les Glaces. / Les Marbres. / La Serrurerie. / La Menuiserie.


GRECS
ITALIEN.
Composite.
Corinthien.
Ionique.
Dorique.
ITALIEN
Toscan.
L
A
B
C
D
E
F
G
H
I

LeBrun f.

La Sculpture en pierre orne les colomnes & l'extérieur des âtiments par des figures, des têtes, ſtatues &c.

La Sculpture en bois orne l'intérieur, & ſur-tout les boiſeries des appartements.

La Peinture eſt de deux ſortes; celle qu'on nomme impreſſion, n'eſt que des enduits de couleurs à huile ou à détrempe qu'on applique principalement ſur les boiſeries tant pour les conſerver, que pour les rendre plus agréables à la veue. L'autre eſt la Peinture par excellence, qu'on détaillera à part par la ſuite.

La Dorure ſert à orner les Sculptures intérieures, les cadres des glaces &c.

Les Glaces ſe poſent ſur les cheminées, dans les trumeaux &c.

Les Marbres décorent les Chambranles des cheminées. Il y en a de pluſieurs ſortes; on en parlera ci-après dans un article à part.

La Serrurerie eſt néceſſaire pour mêler à propos du fer dans la conſtruction des bâtiments afin d'en augmenter la ſolidité; mais où elle brille le plus, c'eſt dans les rampes d'eſcalier, dans les balcons & dans les grilles, par les deſſeins qu'elle y exécute.

La Menuiſerie fait & orne les portes, les fenêtres, les lambris, les parquets & toutes les boiſeries d'un bâtiment.

Les Matériaux.

Les Pierres.	Le Ciment.
Le Sable.	La Tuile.
La Chaux.	Le Chaume.
Le Plâtre.	L'Ardoiſe.
Le Bois.	Le Bardeau.
Le Fer.	Le Carreau.
Le Verre.	Le Pavé.
La Brique.	Le Plomb.

Les Pierres ſont de bien des ſortes; celles qui réuſſiſſent le mieux ſont le moëlon brut ou taillé, les pierres de taille & quelquefois le grès.

Le Sable ſe trouve naturellement ſur la terre, quelquefois dedans à plus ou moins de profondeur. Il s'en trouve auſſi le long des bords des rivieres.

La Chaux eſt une eſpéce de pierre que l'on cuit à grand feu, elle y blanchit, & reſte enſuite quelque-tems brûlante; on l'éteint & on la réduit en liqueur avec de l'eau. Cette liqueur mêlée avec du ſable, forme un excellent mortier.

Le Plâtre eſt une autre eſpéce de pierre que l'on cuit, & qui enſuite mêlée avec de l'eau, forme une liqueur épaiſſe qui devient un corps ſolide & dur.

Le Bois de Charpente eſt du bois aſſez gros pour qu'on puiſſe le couper quarrément ſur ſa longueur; c'eſt ordinairement du chêne. On en fait des poutres, des ſolives, du chevron, de la latte &c. On employe encore en charpente pour de certaines piéces du Sapin & du Châtaignier.

Le Fer s'employe dans les bâtiments en barres, en bandes &c.

Le Verre ſert à faire les Vitres, au travers deſquelles on voit clair ſans être expôſé à l'air.

La Brique eſt, pour ainſi dire, une pierre factice ou une eſpéce de terre moulée, puis cuite & durcie au feu. On la moule ordinairement de ſix pouces de long, de quatre de large & de deux d'épais.

La Tuile eſt une eſpéce de terre moulée & durcie au feu; on la rend plus large & moins épaiſſe que la Brique. Elle ſert à couvrir les toits des maiſons.

Le Ciment eſt de la poudre de brique, de tuile, de carreau qui ne peuvent plus ſervir quand ils ſont caſſés & en morceaux. Cette poudre mêlée avec de la chaux, fait un maſtic que l'eau ne peut pénétrer.

Le Chaume ainſi que *les Roſeaux* ſont, l'un les tuyaux ou pailles des bleds coupés, l'autre des tiges de roſeaux aquatiques; on en fait des petites bottes qu'on lie ſur les toits des maiſons des Payſans & des pauvres gens, pour les couvrir.

L'Ardoiſe eſt une eſpéce de pierre tendre & bleu-ſal, qu'on trouve en terre & qu'on ſépare aiſément par feuillets minces, auxquels on donne enſuite la forme de quarrés longs, dont on ſe ſert pour couvrir les belles maiſons.

Le bardeau eſt de petites planches minces, qu'on taille à

peu près comme l'ardoise ; on en couvre les maisons en certains pays où la tuile est rare ; & pour bien faire, on les peint ensuite à l'huile, afin qu'ils en durent davantage.

Le Carreau est une espéce de terre durcie au feu après avoir été moulée en quarré ou à six pans. Il s'en fait de différens échantillons. On les lie avec du mortier près l'un de l'autre, à plat sur l'aire des planchers pour les rendre unis.

Le Plomb en grandes lames sert à couvrir le haut des toits. On en fait aussi de gouttieres &c.

Le Pavé sert dans les Cours, dans les Ecuries &c. C'est toujours du grès qu'on taille en cubes quarrés, qu'on place l'un à côté de l'autre, soit à sec sur du sable, soit avec mortier de chaux & ciment, pour rendre le terrein uni & solide. Les rues & les grands chemins se pavent à sec.

DISTRIBUTION DE L'EXTÉRIEUR ET DE L'INTÉRIEUR DES EDIFICES.

DES EGLISES.

Il y a des Eglises depuis la plus grand simplicité, comme les Eglises de la Campagne, jusqu'à la plus grande magnificence dans les Villes.

Les parties nécessaires à une Eglise Paroissiale.

Le Portail.
La Nef.
L'Œuvre.
La Chaire de Prédicateur.
Le Clocher.
Les Fonds de Baptême.
Les Confessionaux.
La Grille.
Le Chœur.
La Lampe.
Le Lutrin.
Le Maître-Autel.
La Sacristie.

Une Eglise est toujoujours séparée en deux par son travers, sçavoir la Nef & le Chœur.

Le Portail est l'entrée de l'Eglise par la Nef. Il y a quelquefois un Péristille en dehors avant la porte, soutenu par des piliers ou par des colomnes.

La Nef est la partie de l'Eglise où le peuple prend place; elle est ordinairement garnie de chaises & de bancs pour s'asseoir. Elle va ordinairement jusqu'au Chœur.

L'Œuvre est à un côté de la Nef vers le milieu; c'est un banc destiné pour les Marguilliers. *Voyez page 37.*

La Chaire de Prédicateur est placée à un côté de la Nef; elle est communement de Menuiserie, montée sur des piliers de bois, ronde ou à pans; les bords à hauteur d'appuy rembourrés, surmontée d'un dais. Le Prédicateur y monte par un escalier à jour.

Le Clocher est un bâtiment élevé, au haut duquel on suspend les Cloches. Il se fait des Clochers de bien des formes, ou en pointe très élevée, ou plus basse ou en Tour quarrée.

Les Fonds de Baptême sont une grande pierre creuse, placée au bas de la Nef, destinée à tenir l'eau avec laquelle on baptise les enfans.

Les Confessionaux se placent dans la Nef, contre les murailles. Ils sont toujours de bois; le milieu est fermé d'une porte; les deux côtés sont ouverts & en Prié-Dieu.

La Grille est la séparation de la Nef avec le Chœur. Elle est de bois, haute ou basse, quelquefois de fer.

Le Chœur est, pour ainsi dire, le Sanctuaire. Au bout, en face de la Nef, est le Maître-Autel; c'est dans le Chœur que les Prêtres célébrent l'Office divin.

La Lampe pend du ceintre au milieu du Chœur; elle est remplie d'huile, & on l'allume pendant les Offices.

Le Lutrin est un Pulpitre élevé, placé au milieu du Chœur; on y pose les Livres de plein-chant.

Le Maître-Autel est au fond du Chœur, en face de la Nef. On y dit les Messes paroissiales & les Saluts.

La Sacristie est un espéce de Cabinet au-delà du Chœur, dans lequel on serre les vêtements d'Eglise, les orne-

ments des Autels, & où les Prêtres s'habillent pour la célébration de Offices divins.

Nota. Lorsqu'une Eglise a un Seigneur, il a son banc dans le Chœur, à gauche en entrant.

Outre toutes ces pieces absolument nécessaires pour former une Eglise, on en a encore ajouté d'autres dans les grandes Eglises, dans les Cathédrales, Collégiales &c. A celles-ci, il y a souvent de grandes & belles Places vis-à-vis du Portail qui est orné d'Architecture & très élevé. On entre dans une vaste Nef voutée & accompagnée de colonnes ou pilastres très hauts qu'on nomme *Piliers*, ayant de chaque côté des voutes plus basses, qui forment deux grands Corridors nommés *les bas côtés*, dans toute la longueur desquelles sont espacées plusieurs belles *Chapelles.* Au-dessus de la principale entrée est un *Jubé* qui soutient un Buffet d'Orgue. Les bas côtés de la Nef aboutissent à un retour d'équerre que fait la Nef de chaque côté, qu'on appelle *la Croisée*; ce qui forme un grand espace avant le Chœur qui est fermé par une magnifique *Grille de fer* ornée de Pilastres & de dorures. Quelquefois *le Maître Autel* est isolé, surmonté d'un baldaquin, & fermé par une balustrade; il tient la place de la Grille, ayant le Chœur derrierre lui. Des deux côtés du Chœur sont placés *les Stales* (qui sont les siéges des Prêtres) de la plus belle Menuiserie sculptée. Enfin *le Maître Autel* (lorsqu'il n'est pas isolé, comme on vient de dire) fait le fond du Chœur qui est enfermé dans son pourtour par *des Grilles de fer* à chaque arcade. Il y a des Chœurs couverts par *des Dômes* très élevés. Les Eglises des Etats Catholiques, sous la protection de la Vierge, ont *une Chapelle de la Vierge* derriere le Chœur, où les bas côtés, qui prennent après la Croix, & entourrent le Chœur, vont aboutir. Aux autres endroits qui ne sont point sous l'invocation de la Vierge, c'est *la Chapelle de la Communion.* Sous quelques-unes de ces magnifiques Eglises, on a pratiqué *une Eglise souterreine.* Ce qu'on nomme *les Charniers*, est certaines galleries qui tiennent à l'Eglise, en dehors; on y donne quelquefois la Communion, on y place tous les Confessionaux, on y marie &c.

Les Eglises les plus renommées sont :
- Saint Pierre de Rome en Italie.
- Saint Paul de Londres en Angleterre.
- Sainte Sophie à Constantinople, tombée entre les mains des Turcs, qui en ont fait une Mosquée.

DES GRANDES MAISONS, HOSTELS, CHASTEAUX ET PALAIS.

Il faut regarder tous ces titres sous un même point de veue; car il se trouve des Grandes Maisons, des Hôtels, des Châteaux presque aussi complettement décorés que Palais des Rois.

On nomme simplement *Grande Maison* celle d'un homme riche qui s'est appliqué à embellir sa Maison, bâtie sur un terrein spacieux, & susceptible de belle Architecture.

Un Hôtel est la même chose; mais la Maison acquiert le nom d'Hôtel lorsqu'elle est occupée par un homme distingué dans l'Etat.

Un Château est l'habitation du Seigneur d'une Terre; il doit sa décoration à l'opulence du Proprétaire.

Le Palais d'un Souverain est bien plus considérable que tout ce que dessus, par la grande quantité des bâtimens qui le composent, & par l'étendue de tout ce qui l'accompagne, comme Parcs, Jardins, Orangeries &c. D'ailleurs une de ses Antichambres se nomme *la Salle des Gardes*, où se tiennent les Gardes de son corps. Il y a Salle des Ambassadeurs, Salle du Trône &c.

Il se construit de quatre sortes de Bâtimens, sçavoir :
- Simples.
- Demi doubles.
- Doubles.
- Quarrés.
- Les Aîles.
- Les Pavillons.

Les Bâtimens simples n'ont de largeur que pour asseoir une piéce, soit Chambre, Antichambre &c. de façon que

pour aller d'un bout à l'autre, il faut paſſer au travers de chaque piéce.

Les Demi-doubles ont plus de largeur ; ainſi on y pratique ordinairement des Corridors, deſquels on peut entrer dans chaque appartement.

Les Doubles ont communément dans leurs largeur, double appartement ; l'un, par exemple, au Midi ou au Levant, l'autre au Nord ou au Couchant.

Les Quarrés réguliers qu'on nomme communément *Pavillons quarrés*, ont leurs appartemens aux quatre coins, & une grande piéce au milieu, qui communique à tous.

Les Aîles d'un bâtiment ſont de deux ſortes, ou ce ſont des bâtimens joignant le principal, & ſur la même ligne, mais moins élevés, ou bien en retour d'équerre, ſoit en avant ou en arrierre.

Les Pavillons ſe conſtruiſent ordinairement aux côtés du Corps-de-Logis, le dépaſſent un peu, & ont leurs toit à part.

Les uns ou les autres des Edifices dont nous venons de parler, s'accompagnent des piéces ſuivantes.

L'Avant-Cour.

Les Cours ſubdiviſées en
- Grande ou premiere Cour.
- Seconde, troiſieme Cour.
- Cour des Cuiſines.
- Cour des fontaines, du puits &c.
- Cour des Ecuries.

L'Avant-Cour eſt un terrein en dehors, fermé réguliérement de murs à hauteur d'appuy, ou de barrieres, & de foſſés ſecs ou pleins d'eau, ou de grilles &c. L'Avant-Cour précéde les Cours & la principale entrée.

La Grande ou *premiere Cour* eſt fermée par la Porte cochere, & accompagnée de murs ou de bâtimens, enſuite eſt une ſeconde, troiſieme Cour &c.

Les Cours des Cuiſines, *des Fontaines*, *du Puits*, *des Ecuries &c.* ſont diſtribuées dans l'enceinte, où l'Architecte les a trouvé convenables.

Les Dehors.

La Porte cochere ou grande Porte.
Le Corps de Logis.
La Porte d'entrée du bâtiment.
Le Périſtile.
Les Avant-Corps.
Les Perrons.
Les Demi-Souterreins.
Les Toits ou Couvertures.
Les Guerites ou Belveders.

La grande Porte ou *Porte cochère* ou *Grille d'entrée* eſt la Porte par où on entre dans toute l'enceinte. Elle eſt communément ornée de belle Architecture & Sculpture. Si c'eſt une Grille de fer, elle eſt également recherchée & décorée; la Chambre du Suiſſe ou la Loge du Portier n'en eſt pas loin.

Le Corps-de-Logis ſe préſente en face au bout des Cours; ſes façades ſont rarement toutes unies; elles ſont ordinairement variées par deux avant-corps aux deux bouts & un au milieu, ce ſont des ſaillies peu conſidérables, conſtruites pour interrompre l'uniformité du bâtiment, lorſque les avant-corps des bouts ſont plus ſortans, & ont leurs toit ſéparé du reſte, on les nomme *des Pavillons.*

La Porte d'entrée du bâtiment doit être au milieu de l'avant-corps du milieu; on y arrive communément par un Perron de quelques marches. Cette Porte exerce encore le génie de l'Architecte, qui la décore ſuivant ſon talent.

Le Périſtile eſt une eſpéce de colomnade accompagnée d'arcades ouvertes & placées en dehors ſur un Perron qui tient toute la façade du corps de logis, auquel il eſt joint. Cette décoration s'employe rarement.

Les Perrons viennent d'être traités en parlant de la Porte d'entrée; on dira ſeulement qu'il ſe fait des Perrons ſaillants & en dehors, d'une grande elégance

pour deſcendre dans des jardins ou ſur des terraſſes.

Les Demi-Souterreins préſentent à la veue un étage de plus ſur une face que ſur l'autre. Ils ſe pratiquent, lorſque l'on bâtit ſur un terrein en pente, qui donne aſſez de profondeur du côté de la pente, pour y ajouter un étage, moitié ſous terre & moitié hors de terre.

Les Toits ou *Couvertures* ſe conſtruiſent de bien des façons différentes, ſçavoir :

En triangle équilatéral, ayant les deux côtés égaux à la baze, ou plus pointus, ou plus plats.

En Manſarde, ou briſés dans le milieu de leurs hauteur, le bas preſque droit & le haut preſque plat.

A l'Italienne, ou preſque plats, entourrés d'un attique ou balcon de pierre, qu'on fait regner tout au tour de l'entablement.

En Terraſſe ou quaſi plats, couverts de plomb, entourrés de baluſtres, comme les précédens.

Les Combles ronds ſe font en dôme ou à l'impériale, c'eſt-à-dire, qu'audeſſus du dôme, ils ſe relevent en pointe.

Tous ces dehors ſont plus ou moins ornés d'Architecture & de Sculpture, comme colomnes, pilaſtres, niches, ſtatues, maſques, buſtes &c.

Les Guerites ou *Belveders* ſurmontent le haut du toit. C'eſt une ſeule piéce quarrée, ayant des jours des quatre côtés, ſurmontée d'une terraſe entourrée de balcons ; ou avec un toit à l'ordinaire. Elles ſervent à découvrir au loin la veue des campagnes, ou à obſerver les aſtres.

Les Dedans.

Les Caves au vin, au bois, ſous terre & en demi-ſouterrein.
Le Rez-de Chauſſée, au niveau de l'entrée.
Les Eſcaliers pour monter aux étages.
Les Entreſoles, qui coupent un étage en deux.
Le premier Etage.
Le ſecond, troiſieme, quatrieme &c. Etages.
Les Greniers ſous les toits.

Les Caves ſont voutées ; quelquefois il y a double étage de caves, des caveaux ou retranchemens dans les caves ; ſouvent les demi-ſoutereins, dont on a parlé ci-deſſus, ſervent à y établir les Cuiſines & les Offices.

Piéces du Rez-de-Chauſſée.

Le Veſtibule eſt la premiere piéce qu'on trouve en entrant dans le bâtiment ; elle ne ſert que de paſſage pour communiquer à toutes les autres. Le Veſtibule traverſe quelquefois toute la largeur du bâtiment.

Le bas du grand Eſcalier eſt ou en face du Veſtibule, ou à côté. Le grand Eſcalier monte juſqu'à l'étage le plus haut, ou bien il ceſſe au premier étage, & un Eſcalier dérobé monte enſuite juſqu'au haut.

Les Entreſolles ſont, pour ainſi dire, des demi-étages qu'on pratique dans un étage, lorſque ſes planchers ſont aſſez élevés pour qu'on puiſſe ſe tenir aiſément debout dans l'Entreſolle.

Les Antichambres ſont les premieres piéces où on entre; il y en a quelquefois pluſieurs de ſuite, premiere, ſeconde, troiſiéme Antichambre. La ſeconde, dans le Palais des Rois, eſt la ſalle des Gardes, parce que les Gardes s'y tiennent ; la troiſieme eſt ou Salle à manger, ou Salle d'Aſſemblée.

La Chambre d'Aſſemblée ou *Sallon* ou *Salle d'Aſſemblée* eſt enſuite, ſi on diſpoſe ainſi les appartemens.

Le Cabinet d'Aſſemblée eſt une grande piéce dans l'intérieur de l'appartement, qu'on deſtine à cet uſage.

La Chambre à coucher eſt celle qui eſt deſtinée au lit. (*Voyez les Remarques ci-après.*) Chez les Rois, le lit eſt placé ſur une eſtrade ou une élévation fermée par une baluſtrade.

Les Cabinets & les Garde-Robes ſont de petites piéces qui donnent ordinairement dans la Chambre à coucher, & qui ſont deſtinés, les unes à ſe retirer pour travailles, les autres à ſerrer les hardes.

Piéces du premier Etage.

Outre les Antichambres, Chambres à coucher, Cabinets, Garde-Robes, toutes piéces dont nous venons de parler, on pratique encore à cet étage, des Corridors, la Salle de Billard, des Galleries, des Bibliothéques.

Le Corridor eſt un paſſage par où on paſſe pour entrer dans les différentes piéces.

La Salle de Billard eſt une piéce choiſie pour y mettre un Billard.

Les Galleries ſont des piéces en long, ayant des croiſées d'un côté ou de deux, ornées de Statues & d'Architecture. Elles ſervent de promenades intérieures.

La Bibliothéque eſt une piéce choiſie pour ranger tout autour, ſur des tablettes, quantité de livres, tant bons que mauvais. *Nous eſpérons que celui-ci y aura ſa place.*

Piéces des autres Etages.

Chambres à coucher, Cabinets, Garde-Robes.

Dans les plus hauts étages ſont ordinairement les chambres des Domeſtiques, les garde-meubles, & la lunette des lieux communs, dont le tuyau deſcend juſqu'à la foſſe qui eſt ſous terre. On ſe ſert depuis quelque tems de lieux à l'Angloiſe, qu'on pratique dans les appartemens, parce que ces lieux ſont exempts de toute mauvaiſe odeur.

Remarques sur les Dedans.

Il y a des Chambres où le lit eſt placé dans un Alcove, d'autres où il eſt dans une Niche.

L'Alcove eſt un enfoncement de ſix pieds ou plus de profondeur, fermé par deux cloiſons qui avancent dans la chambre; on y place le lit dans ſa longueur. Des deux côtés, en dehors de l'Alcove, quand il ſe trouve aſſez de place, on y forme Cabinets ou Garde-Robes.

La Niche eſt faite comme l'Alcove, mais bien moins profonde, parce qu'on y place le lit de côté.

Il y a quelques Salons voutés & terminés en dômes.

On orne ſouvent les Fenêtres de balcons de fer à fleurons & ornemens dorés, ſaillants en dehors, & on les vitre de glaces ou de grands carreaux de verre de Bohême.

Les beaux Planchers ſont parquetés à compartiments de Menuiſerie ; quelques-uns, principalement ceux des Veſtibules ſont carrelés de pierres blanches & noires, ou de marbres de différentes couleurs, en piéces rapportées, formant des compartimens & des deſſeins.

Les Rampes d'eſcalier en fer, ſont quelquefois de la plus grande elégance.

On orne les appartemens de platfonds unis, entourrés de corniches, de cheminées de marbre, de glaces au-deſſus, quelquefois de tableaux au-deſſus des glaces, ainſi que deſſus les portes ; à l'égard du pourtour, on y tend des tapiſſeries d'hautelіſſe, de damas &c. au bas deſquelles on arrange des chaiſes, des fauteuils ; ou bien on applique ſur les murailles des boiſeries ſimples ou très ornées.

On décore les Sallons ou Salles d'Aſſemblée de luſtres de criſtal, de girandoles &c.

Les Galleries ſont ornées de beaux tableaux, de ſtatues, d'ordres d'Architecture.

En un mot les Edifices ſont ſuſceptibles de tout ce qu'on peut imaginer de plus ſuperbe, de plus magnifique & de plus couteux.

DES BASSES COURS.

On ne conſtruit guères de baſſes cours qu'à la campagne. Il y a des Châteaux dont les baſſes cours ſont très belles, & occupent un vaſte terrein ; elles ſont premierement deſtinées à loger ou le Concierge ou un Fermier, puis à loger & nourrir les Volailles & les Animaux domeſtiques, à raſſembler les fumiers, à faire du vin ou cidre, à ſerrer les laitages, à cuir le pain, enfin à tous les uſtenciles & ouvrages de la campagne.

Les Piéces de la baſſe Cour.

Le Colombier à pied—pour y loger les bizets ou pigeons de Colombier.
L'Ecurie—pour les chevaux.
La Vacherie ou Etable—pour les bœufs & vaches.
La Laiterie—pour conſerver le lait & faire le beurre.
Le Fournil où eſt le Four—pour cuire le pain.
Le Poulailler—pour y retirer la Volaille.
La Bergerie—pour les Moutons.
Les Granges—pour ſerrer les gerbes & battre les bleds, avoines &c.
La Mare à fumier—pour aſſembler les fumiers & les laiſſer pourrir.
La Charterie—pour mettre à couvert les charréttes, charrues, tombereaux &c.
Les Buchers—pour ſerrer le bois.
Le Preſſoir & les Cuves—pour faire vin ou cidre.
La Voliere ou Fuye—pour les gros Pigeons de Voliere.
Le Toit à Porc—pour enfermer les Cochons.
Les Greniers—pour ſerrer les grains battus.
Le Cellier—pour les boiſſons nouvellement faites.
La Maiſon du Concierge ou Fermier.

DES JARDINS ET PARCS

Les Jardins ſont partie de la décoration des Edifices; c'eſt pourquoi leurs arrangement appartient à l'Architecture.

Lorſque le terrein ſur lequel le Château a été bâti eſt d'une grande étendue, & fermé de murs ou autrement, ce qui ſe nomme *le Parc*; après avoir choiſi un eſpace convenable, joignant le bâtiment pour y faire un Parterre & un Potager, on plante le ſurplus en bois & en allées correſpondantes au deſſein général. Dans ces Bois, on fait des allées en croix, en étoiles; on y perce des pattes d'oye, enfin l'Architecte fait enſorte que le terrein ſerve à la décoration totale, qui doit avoir pour objet, le bâtiment pour lequel toutes ces beautés ſont raſſemblées. Il y a des Parcs dans leſquels ſont des Terres labourées & des Vignes

qu'on a ſoin de maſquer par des lizieres de Bois, par de belles charmilles, ou autrement.

PARTERRE.

Le Parterre commence toujours le Jardin; c'eſt le premier objet qu'on apperçoit du Château; le terrein qu'il occupe, n'eſt deſtiné qu'à l'agrément de la veue. C'eſt un deſſein leger, tracé ſur terre, relevé avec du buis & du gazon, & animé par des ſables de différentes couleurs, noir, rouge, jaune, blanc. Les plates-bandes ſont, pour ainſi dire, le cadre du Parterre; on les remplit de fleurs.

Il ſe fait de quatre ſortes de Parterres.

- Parterre de broderie.
- Parterre broderie & gazon ou à l'Angloiſe.
- Parterre de gazon ſeul en compartiments.
- Partere de piéces coupées.

Le Parterre en broderie eſt un deſſein exécuté avec du buis nain, tout ſeul, qui en trace tous les contours. Sa plate-bande eſt ordinairement coupée en pluſieurs endroits, pour laiſſer entrer.

Le Parterre de broderie & gazon ou *à l'Angloiſe* a des enroulemens, dont le milieu eſt de gazon bordé de buis.

Le Parterre de gazon en compartiment eſt un deſſein exécuté avec du gazon ſeul ſans buis.

Le Parterre de piéces coupées eſt un deſſein de plate-bande à fleurs, interrompu, de diſtance en diſtance, par des coupures ou intervalles ſimétriſées.

Quand le terrein eſt étroit, le Parterre ſe met au milieu; quand il eſt aſſez large, il part une allée du milieu du Château, cotoyée par deux piéces de Parterre ſemblables.

BOSQUETS.

Lorſqu'on peut avoir un Bois à portée du Château, comme à côté ou devant le Parterre, on y fait *des Boſquets*, leſquels ſont des Boulingrins, Salles vertes, ou des eſpaces en gazon, entourrés par le Bois, en octogone, en rond,

en labyrinthe, en arcades de charmille &c. Vis-à-vis de quelque point de veue, comme au bout d'une allée ou ailleurs, on conſtruit des *Berceaux en treillage*, ou autre eſpéce d'Architecture ornée de pilaſtres, colomnes &c. & on peint le tout en verd. Si l'on peut faire venir *des eaux de ſource* dans le Jardin, on y fait *des Piéces d'eau*, *des Jets d'eau*, *des Caſcades &c.* On y conſtruit *des Grottes;* on place *des Statues*, *des Vaſes ſur des Dez*, principalement autour des Parterres &c.

L'ORANGERIE.

L'Orangerie eſt un bâtiment deſtiné à renfermer les Orangers en caiſſe pendant l'hyver, de peur qu'ils ne gélent; elle eſt quelquefois bien ornée de belle Architecture; communément les belles Orangeries ont un jardin particulier, avec un boulingrin de gazon au milieu, autour duquel on arrange les Orangers pendant toute la belle ſaiſon.

Les Sauts de Loup ou Haha.

Lorſqu'à un Jardin ou à un Parc fermé de murs, au bout d'une allée ou à la rencontre de pluſieurs, on veut avoir veue ſur la campagne, on fait ceſſer le mur de cloture, & à ſa place on creuſe un foſſé aſſez large & profond, on le revêt de murs tout autour; ce foſſé defend l'entrée du dehors, & rien n'arrête alors la veue. On appelle ces ſortes de foſſés *des Sauts de Loup* ou *des Haha.*

LE POTAGER.

Quoique le Potager ne ſoit pas ſuſceptible d'ornemens comme les autres parties dont on vient de parler, cependant on le rend le plus agréable que faire ſe peut, en eſpaçant les quarrés, en les entourrant d'herbes odoriférantes & d'arbres fruitiers, taillés en buiſons, ou en evantail, en couvrant les murs d'eſpaliers &c.

Le Potager eſt le Jardin utile; il renferme:

Les Légumes & les Plantes.
Les Arbres à fruit.
La Meloniere.
La Figuerie.

Des couches de toutes eſpéces, ſoit elevées ou à raze-terre; on nomme ces dernieres *couches ſourdes.*

Des chaſſis vitrés par-deſſus pour avoir des légumes avancés.

Des Serres chaudes où on entretient une chaleur douce, pour conſerver l'hyver les Plantes délicates & celles des pays chauds.

Il eſt parlé ci-après du Jardinage.

SALLES DE SPECTACLES.

Pour former une Salle de Spectacle, on bâtit un quarré long, ou bien on le trouve tout bâti, comme ſeroit un Jeu de Paulme; on le ſépare tranſverſalement en pluſieurs parties, toutes de charpente, ſçavoir:

Le Théâtre—pour les Acteurs.
L'Orqueſtre—pour les Muſiciens.
Le Parquet.
Le Parterre.
L'Amphitéâtre.
Les Balcons.
Les Loges.
Le Paradis.
} pour les Spectateurs.

Le Théâtre pour repréſenter les Piéces, tient environ le tiers de la longueur de la Salle; ſon plancher eſt élevé de terre de trois à quatre pieds.

L'Orqueſtre eſt à raze terre, entre la cloiſon qui ſoutient le devant du Théâtre & celle du Parterre. On le fait ſuffiſant pour tenir pluſieurs Violons & Baſſes, qui jouent entre les Actes des Comédies, Tragédies &c, qu'on y repréſente; mais ſi c'eſt un Théâtre où l'on repréſente des Opéras, l'Orqueſtre eſt bien plus large, parce qu'il contient quantité de Joueurs d'inſtrument qui doivent accompagner les voix, & jouer des airs pendant tout le Spectacle.

L'Orqueſtre du Public eſt dans quelques Salles, un eſpace derriere celui des Violons, entre lui & la cloiſon du Parterre; on y place deux ou trois rangs de banquettes pour les Spectateurs.

Le Parquet dans quelques Salles eſt une ſéparation entre

l'Orqueſtre du Public & la cloiſon du Parterre où on eſt aſſis ſur des banquettes.

Le Parterre eſt, pour ainſi dire, le milieu de la Salle; on y eſt debout; il a devant lui toutes les piéces dont nous venons de parler, & derriere lui l'Amphithéâtre & des Loges à ſes deux côtés.

L'Amphithéâtre eſt vis-à-vis du Théâtre & à l'autre bout de la Salle; il eſt elevé audeſſus du niveau du terrein de cinq à ſix pieds; la cloiſon qui le ſoutient par devant, termine le Parterre. Il occupe tout le reſte de la Salle; il eſt garni de pluſieurs rangs de banquettes où on s'aſſoit, & couronné par les côtés & derriere par la continuation des Loges, qui cotoyent le Parterre.

Les Balcons ſont, ou de grandes Loges elevées aux côtés de l'Orqueſtre, ou les deux côtés du Théâtre même garnis de rangs de banquettes qui ſe regardent, leſquelles ſont bornées par des grilles de fer de deux pieds & demi de haut, laiſſant le milieu du Théâtre libre pour le jeu des Acteurs. On appelle ordinairement ces places *Les Places du Théâtre.*

Les Loges ſont autant de Niches ouvertes du côté de la Salle ſeulement, ayant chacune une porte pour y entrer; elles font depuis le Théâtre tout le tour de la Salle, paſſant par-deſſus les côtés du Parterre, & entourrant l'Amphithéâtre. Il y en a pluſieurs rangs l'un ſur l'autre, premieres, ſecondes, troiſiemes Loges, derriere leſquelles à chaque étage regne un Corridor où toutes les portes s'ouvrent.

Le Paradis eſt le plus haut étage, & près du plafond; celui-ci n'a point de ſéparation; deux rangs de bancs en amphitéâtre regnent autour.

REMARQUES.

Les Places des Balcons, double Orqueſtre, Théâtre, premieres Loges, Amphithéâtre ſont les plus cheres; Parquet & ſecondes Loges le ſont moins, troiſiemes Loges encore moins; les moins cheres ſont celles du Parterre & du Paradis.

Plusieurs Lustres & Lampions qui bordent le devant du Théâtre, eclairent la Salle.

Les décorations du Théâtre sont des chassis de distance en distance, debout aux côtés du Théâtre, sur lesquels sont clouées des toiles peintes en détrempe, qui forment un perpective, laquelle représente le lieu supposé de la Scene, relatif à la Piéce ou à l'Acte qu'on joue; car souvent à chaque Acte on change les décorations, c'est-à-dire, on retire en arriere toutes ces toiles, pour leur en supposer d'autres qui représent d'autres objets. Les intervalles entre chaque chassis se nomment *les Coulisses*. Le fond du Théâtre, qu'on nomme *la Ferme*, est le point milieu de la perpective de tout le Théâtre; on le change comme les décorations.

La Salle des Spectateurs n'a d'ornement que les faces des Loges qu'on enrichit de peintures, sculptures & dorures.

La Toile est réellement une grande piéce de toile qui ferme tout le devant du Théâtre; on la leve jusqu'au ceintre ou plafond, dans lequel elle disparoit; sur le champ la Piéce commence, & on la laisse retomber dans le moment qu'elle finit. Cette Toile est ordinairement peinte, ornée de figures ou de quelque sentence allégorique.

DES ARCHITECTES ET AUTRES

SERVANT A LA CONSTRUCTION DES EDIFICES.

L'Architecte.
Le Maître Masson.
L'Entrepreneur.
Le Piqueur.
L'Appareilleur.
Les Sculpteurs.
Les Tailleurs de pierre.
Les Massons & Manœuvres.
Les Carreleurs.
Les Charpentiers.
Les Menuisiers.
Les Vitriers.
Les Serruriers.
Les Couvreurs.
Les Plombiers.

L'Architecte est, pour ainsi dire, le créateur des Edifices; il en doit connoître toutes les parties, en concevoir le projet & en donner les desseins.

Le Maître Masson est un Architecte qui n'en a pas acquis le nom, mais qui en peut faire toutes les fonctions.

L'Entrepreneur eſt celui qui ſe charge de la conduite & de l'exécution d'un bâtiment ſur les deſſeins de l'Architecte ; quelquefois l'Architecte lui-même devient Entrepreneur.

Le Piqueur eſt celui qui veille ſur le travail des Ouvriers.

L'Appareilleur ne ſe mêle que des pierres de taille ; il en trace les coupes aux Tailleurs de pierre, pour enſuite étant jointes, former les voutes, les colonnes &c.

Les Sculpteurs ſont de deux ſortes { en pierre ou marbre. en bois.

Ce ſont les Sculpteurs en pierre qui font les ornemens extérieurs, les moulures, agraffes, maſques &c.

Les Sculpteurs en bois travaillent aux ornemens des boiſeries, coquilles, fleurs, guirlandes &c.

Les Tailleurs de pierre donnent aux pierres de taille les formes tracées par les Appareilleurs.

Les Maſſons conſtruiſent les murailles, font les enduits, les crepis, les platfonds &c. On nomme *Manœuvres* des jeunes gens qui ne ſont employés qu'à ſervir les Maſſons.

Les Carreleurs employent les carreaux ſur les planchers.

Les Charpentiers conſtruiſent la charpente des toits, le bois des planchers, les cloiſons, les grandes portes &c.

Les Menuiſiers font les parquets, les lambris, les croiſées &c.

Les Vitriers taillent & poſent le verre des croiſées.

Les Serruriers fourniſſent tout le fer des bâtiments, font les rampes d'eſcalier, grilles, balcons, ſerrures &c.

Les Couvreurs lattent & couvrent les toits en ardoiſe, en tuille &c.

Les Plombiers fourniſſent & poſent le plomb des goutieres, terraſſes &c.



DE LA MÉCANIQUE.

LA Mécanique eſt une Science, dont l'objet eſt de remuer, élever, tranſporter les corps péſants avec facilité, par la force, qu'on a trouvé le ſecret d'augmenter, en conſtruiſant des Machines, dont les effets ſont capables de ſurmonter les obſtacles de la péſanteur. La baze de la Mécanique eſt établie ſur des principes certains, attendu qu'ils ſont puiſés dans ceux de la nature. Cette Science a deux parties conſidérables, qui ſont la Statique ou la connoiſſance des poids, des centres de gravité & d'équilibre, & l'Hydrauſtatique ou l'Hydraulique, qui examine les corps péſants, par rapport à leurs effets ſur les liquides & réciproquement.

Eléments de la Mécanique.

Le Plan incliné.
Le Levier.
Le Coin.
La Poulie & les Mouffles, ou Poulies repétées.
La Balance.
La Roue.
La Vis.

Le Plan incliné a telle vertu, que, lorſqu'un corps deſcend ſur ce plan, il acquiert à chaque inſtant une nouvelle vîteſſe.

Le Levier eſt la plus ſimple des Machines, & cependant une des plus fortes, c'eſt communément un bâton long & fort, dont on fait paſſer un bout ſous le corps qu'on veut ſoulever; on place un point d'appui, c'eſt-à-dire, un corps réſiſtant, comme une pierre &c. ſous le Levier; alors le Levier a deux bras, le petit bras qui eſt de l'autre côté de la pierre & ſous le corps à élever, & le grand bras, dont on tient le bout ſur lequel on péſe: le bras du Levier qui eſt deſſous le corps, l'élévera d'autant plus facilement, que

le point d'appui en ſera plus proche, & que le grand bras ſera plus long.

Le Coin eſt, pour ainſi dire, un double Levier, dont le point d'appui eſt dans le centre du même Coin; c'eſt ce qui fait qu'il ſouleve & éloigne l'un de l'autre les deux parties oppoſées des corps dans leſquels on le fait entrer par des coups redoublés.

La Poulie eſt pluſieurs Leviers qui ſe tiennent en une même continuité, dont le point d'appui eſt au centre, & dont les grands bras ſe terminent à toute la circonférence.

Les Mouffles ſont pluſieurs Poulies aſſemblées, dont chacune faiſant effet, augmente conſidérablement la force, en diminuant cependant la vîteſſe.

La Balance eſt un Levier en équilibre à ſon centre, ce qui fait que de deux poids mis à ſes extrémités, le plus péſant enléve le plus foible. Ceci appartient à la Statique.

La Roue reſſemble en tout à la Poulie ci-deſſus; les Leviers s'accumulent, & les forces augmentent au dépend des vîteſſes, quand une Roue en fait mouvoir pluſieurs autres.

La Vis eſt la ſeule machine qui ſupporte d'elle-même le poids qu'on lui confie.

Le Piſton appartient à l'Hydrauſtatique; il eléve l'eau en pompant l'air, dont l'eau vient prendre la place dans le tuyau où il eſt enfoncé. Son frottement contre l'intérieur du tuyau eſt conſidérable: dans la Seringue, le Piſton pouſſe l'eau dehors. Le Piſton eſt un des grands moyens qu'on ait trouvé pour élever les eaux; mais il y faut une force qui puiſſe vaincre ſon frottement.

De ces principes, en les combinant, ſont émanées diverſes Machines compoſées, qui ont rendu poſſibles & même faciles des entrepriſes dont, ſans elles, on ne ſeroit jamais venu à bout, ou du moins auxquelles on n'auroit réuſſi qu'après de longs travaux & de grandes difficultés; comme de lever de très lourds fardeaux, de conſtruire les Moulins à eau & à vent, d'élever les eaux, de tranſporter des corps péſants.

Le Chef-d'œuvre de la Mécanique eſt de produire de grands effets avec des Machines très peu compoſées ; le contraire eſt la marque d'un petit génie pour cette Science.

DE L'ARITHMÉTIQUE.

On dépeint l'Arithmétique en femme aſſiſe devant une table, tenant une plume d'une main, l'autre appuyée ſur le front, entourrée de piéces de monoye & de papiers chiffrés.

L'Arithmétique eſt la Science des calculs ; cette Science eſt néceſſaire à tous les états ; elle conſiſte en quatre Régles ; mais avant d'en parler, il convient de commencer par la connoiſſance des Chiffres tant anciens que modernes.

Chiffres Romains.

Les Romains tiroient leurs Chiffres de leurs lettres ; ainſi *i*. I. marquoit les unités, *v*. V marquoit cinq. Il marquoit auſſi quatre mis après I. *x*. X marquoit dix, & auſſi neuf mis après I. *l*. L marquoit cinquante, & auſſi quarante mis après X. *c*. C marquoit cent, & auſſi quatre-vingt dix mis après X. *d*. D marquoit cinq cent. *m*. M marquoit mille.

Nous ne nous ſervons point de ces chiffres dans les calculs, mais ſeulement pour cotter, ſoit le quantieme des noms des Souverains, les pages d'un livre, les quantiemes des chapitres, les années de l'impreſſion, en un mot ils ſervent beaucoup plus dans l'Imprimerie que par-tout ailleurs. Les voici :

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.	VIII.
Un.	Deux.	Trois.	Quatre.	Cinq.	Six.	Sept.	Huit.

IX.	X.	XX.	XXX.	XL.	L.
Neuf.	Dix.	Vingt.	Trente.	Quarante.	Cinquante.

LX.	LXX.	LXXX.	XC.
Soixante.	Soixante-Dix.	Quatre-Vingt.	Quatre-Vingt-Dix.

C.	D.	M.	XM.	CM.
Cent.	Cinq-Cent.	Mille.	Dix-Mille.	Cent-Mille.

Chiffres de Finance.

On nomme Chiffres de Finance une eſpece de Chiffres tirant ſur le Chiffre Romain, anciennement en uſage & même juſqu'à nos jours, qui ſervent principalement dans tous les comptes de Finance; on ne recevoit naguerre qu'eux à la Chambre des Comptes, laquelle avoit l'embarras conſacré par l'antiquité, de rédiger les calculs des ſommes avec ces jettons, ne pouvant en venir à bout autrement; on eſt enfin depuis peu déſabuſé de ce reſpect, & maintenant la Chambre des Comptes reçoit les Chiffres Arabes ou communs. Voici les Chiffres de Finance.

j.	ij.	iij.	iiij.	v.	vj.	vij.	viij.
Un.	Deux.	Trois.	Quatre.	Cinq.	Six.	Sept.	Huit.
ix.	x.	xj.	xij.	xiij.	xiiij.	xv.	
Neuf.	Dix.	Onze.	Douze	Treize.	Quatorze	Quinze	
xx.	xxx.	xl.	l.	lx.			
Vingt.	Trente.	Quarante.	Cinquante.	Soixante.			
lxx.	$iiij^{xx}$.	$iiij^{xx}$ x.	C.				
Soixante-dix.	Quatre-Vingt.	Quatre-Vingt-Dix.	Cent.				
$ij.^{c}$	j^{m}.	$ij.^{m}$	$C.^{m}$	$j.^{mon}$			
Deux-Cent.	Mille.	Deux Mille.	Cent Mille.	Un Million.			
$C.^{mons}$	&c.						
Cent Millions.	&c.						



Chiffres Arabes.

Nous avons adopté ces Chiffres originaires d'Arabie, & nous n'en employons point d'autres pour tous les calculs arithmétiques, à cause de la facilité qu'ils donnent pour les faire, les voici, 1. *un*, 2. *deux*, 3. *trois*, 4. *quatre*, 5. *cinq*, 6. *six*, 7. *sept*, 8. *huit*, 9. *neuf*, 0. *zéro*, c'est ce qui s'appelle les nombres, qui ne vont que jusqu'à neuf, après quoi viennent les dixaines jusqu'à quatre-ving-dix-neuf, puis les centaines jusqu'à neuf cent quatre-vingt-dix-neuf; ici les nombres recommencent par mille, puis dixaines de mille, centaines de mille &c.

Dénomination des Nombres & Dixaines.

20	Vingt.	10	Dix.	0	Zéro.
30	Trente.	11	Onze.	1	Un.
40	Quarante.	12	Douze.	2	Deux.
50	Cinquante.	13	Treize.	3	Trois.
60	Soixante.	14	Quatorze.	4	Quatre.
70	Soixante-Dix.	15	Quinze.	5	Cinq.
80	Quatre-Vingt.	16	Seize.	6	Six.
90	Quatre-Vingt-Dix.	17	Dix-Sept.	7	Sept.
		18	Dix-Huit.	8	Huit.
		19	Dix-Neuf.	9	Neuf.

Les nombres simples jusqu'à neuf s'expriment donc par un chiffre seul, les dixaines par deux chiffres, les centaines par trois chiffres, le tout en comptant de gauche à droite, les trois autres chiffres suivants expriment nombres de mille, centaines de mille &c. jusqu'à des sommes immenses, recommençant de trois chiffres en trois chiffres à compter nombres, dixaines, centaines de millions, de milliars &c. A l'égard du zéro, quelque part où il soit placé, il est équivalent à rien, mais il a une propriété qui sera expliqué ci-dessous.

On a commencé ici à écrire les moindres nombres par la droite, parce que c'est de droite à gauche qu'on marche en comptant, dans les opérations des quatre Régles qui suivent.

Lors donc qu'on veut écrire en chiffres une ſomme, le premier chiffre à droite ſe dit *Nombre* ; on n'y peut écrire que depuis zéro. o juſqu'à neuf. 9 ; le ſecond chiffre qu'on poſera à gauche de ce premier, ſe dit *Dixaine* ; on n'y peut placer de même que depuis 1 juſqu'à 9, mais c'eſt des dixaines ; ainſi ſi on écrit 30 il ſignifiera trente, 61 ſoixante-un &c. Il en eſt tout de même du troiſieme chiffre qu'on dit *Centaine* &c.

Où le zéro eſt placé, on ne compte rien, mais le chiffre qui eſt à gauche vaut dixaine ; c'eſt pourquoi le chiffre qui eſt après deux zéro vaut centaine, qui eſt dix dizaines ; après trois zéro, mille, qui eſt dix centaines ; après quatre zero, dixaine de mille &c.

Après les trois premiers chiffres, le nombre recommence, & on dit de trois en trois chiffres nombre, dixaine, centaine d'abord de la choſe qu'on calcule, enſuite de mille, enſuite de million &c.

Exemple.

Trillions Billions Millions Milles Nombres.
569 248 731 232 469 hommes.

Quatre cent ſoixante-neuf hommes.
Deux cent trente-deux mille
Sept cent trente-un millions,
Deux cent quarante-huit billions ou milliars,
Cinq cent ſoixante-neuf trillions ou milliaſſes,

En exprimant les nombres, on commence toujours par la gauche, ainſi on dira :

Cinq cent ſoixante-neuf trillions, deux cent quarante-huit billions, ſept cent trente-un million, deux cent trente-deux mille, quatre cent ſoixante-neuf hommes.

Exemple de pluſieurs Zero.

hommes.	
700,000	Sept cent mille hommes.
708,012	Sept cent huit mille douze hommes.

DES NOMBRES ENTIERS,

Et de leurs Fractions.

Avant de parler des quatre Régles, en quoi git, pour ainsi dire, toute l'Arithmétique, il convient de dire qu'on appelle *Nombres entiers* les mesures ou les valeurs déterminées : comme la livre de seize onces, la toise de six pieds, le pied douze pouces &c. On les calcule en entier quand il n'y a pas de parties restantes ou à ôter ; ainsi en ajoutant cent toises à cinquante toises, il en résultera un total de 150 toises entieres, & ainsi du reste. Mais si on veut calculer 90 toises trois quarts avec 50 toises deux tiers, ces trois quart & ces deux tiers ne sont point la toise juste, mais partie ou portion de toise qu'il faudra calculer encore ; c'est ces portions qu'on nomme *Fractions*.

Les Fractions sont donc les coupures d'une valeur ou d'une mesure entiere en plus ou moins de parties égales. On les exprime par écrit avec de petits chiffres posés l'un sous l'autre, une petite barre entre deux ; le chiffre supérieur dénotte la quantité de la fraction, & se nomme *le Dénominateur* ; l'inférieur indique l'espéce de la fraction, & s'appelle *le Numérateur*.

Dénominateur. Numérateur. $\frac{1}{3}$ un tiers $\frac{1}{6}$ un sixieme $\frac{1}{50}$ un cinquantieme &c.

Les fractions de la livre de monnoye sont les sols & les deniers.

2 livres 8 sols 4 deniers.

Les fractions de la toise, de l'aulne, de la perche sont les pieds, pouces, lignes.

1 toise 8 pieds 4 pouces 2 lignes.

Les fractions de la livre pesant sont les onces, gros, grains.

3 livres 5 onces 2 gros 8 grains.

Les fractions de la lieue sont les toises ou les pas géométriques.

DES QUATRE REGLES.

L'ADDITION.

L'Addition eſt le moyen d'ajouter pluſieurs quantités de a même choſe l'une à l'autre, en les écrivant avec des chif-res, en colomne l'une ſous l'autre, pour connoître promp-ement la ſomme totale qu'elles forment toutes enſemble; par exemple, je veux ajouter trois cent vingt-quatre per-ches avec cinq mille trente-ſept perches, & encore avec ept mille ſix cent perches, j'écris :

324 perches.
5037
7600

Total . . . 12961 perches.

Premiere Colomne.

Je dis 7 & 4 ou 4 & 7 font 11 onze, qui eſt une unité & une dixaine; je place donc 1 ſous la colomne des nom-bres, & je retiens ou reſerve la dixaine pour la compter vec les dixaines de la ſeconde colomne que je vais calculer.

Seconde Colomne.

Je dis 2 & 3 font 5 cinq, & la dixaine de la premiere olomne que je viens de réſerver, font ſix dixaines; j'é-ris 6 ſous ma ſeconde colomne, je paſſe à la troiſieme olomne.

Troiſieme Colomne.

Je dis 3 & 6 font 9 neuf, ainſi je n'ai point dix, & par onſéquent point de dixaine à retenir pour la colomne uivante; j'écris donc ſous cette troiſieme colomne, qui t celle des centaines, le chiffre 9; je paſſe à la quatrieme olomne.

Quatrieme Colomne.

Je dis 5 & 7 font 12 douze, voici dix & deux; j'ai donc ne dixaine à tranſporter à la cinquieme colomne, s'il y

en a une; j'écris toujours 2 ſous cette quatrieme colomne & j'avance ma dixaine pour terminer le compte, attendu que je ne trouve plus de colomnes ni de chiffres à additioner, & mon total eſt douze mille neuf cent ſoixante une perches.

Addition de Fractions.

Je prends ici pour exemple les fractions qui ſe rencontrent le plus ſouvent, telles ſont celles de la livre de 20 ſols & de la toiſe de 6 pieds.

On additione les fractions comme les choſes entieres; mais lorſqu'on a à additioner des fractions dont le nombre additioné va au-delà de la choſe entiere, on met au total ſous leurs colomne, le ſurplus de l'entier qu'on reſerve pour ajouter aux entiers; que ſi le nombre des fractions ne compoſe pas la choſe entiere, on l'écrit au total ſous la colomne des fractions, puis on paſſe aux nombres entiers.

De la Livre de Vingt Sols.

Une livre en monnoye eſt de 20 ſols tournois, & 1 ſol eſt de 12 deniers.

	1 livre	10 ſols	9 deniers.
	2	15	11
Total . .	4 liv.	6 ſols	8 den.

Je commence par la colomne des deniers, & je dis 9 & 11 deniers font 20 deniers; 12 deniers font un ſol, il y a ſeurement dans 20 deniers un ſol & 8 deniers au-delà; car 12 & 8 font 20. Je reſerve donc le ſol pour l'ajouter aux ſols quand je les calculerai, & j'écris au total 8 ſous la premiere colomne des deniers, & puis je vais aux ſols.

Je dis 5 font 5 cinq ſols & un ſol que j'ai trouvé entier dans mes deniers, étant ajouté à cinq, fait 6 ſols; j'écris 6 au total de la premiere colomne des ſols (il n'y en a jamais que deux, ainſi qu'aux deniers); je vais aux dixaines de ſols, je trouve 1 & 1 l'un ſous l'autre, qui font deux fois dix ſols; or comme deux fois dix ſols font vingt ſols, & par conſéquent une livre, je reſerve ou retiens cett

cette livre pour l'ajouter aux livres que je vais calculer, & je n'écris rien au bas de la ſeconde colomne des ſols. J'arrive aux livres.

Je dis 1 & 2 font 3 trois, j'y joins la livre que je viens de reſerver, ce qui fait 4 livres ; je n'ai plus rien à calculer, & je trouve mon total être quatre livres ſix ſols huit deniers.

De la Toise.

Une toiſe a 6 pieds de long, le pied a 12 pouces, le pouce a 12 lignes.

	6 toiſes	4 pieds	9 pouces	10 lignes.
	24	5	13	1
Total	31 toiſes	4 pi.	10 pouc.	11 lig.

Je commence par les lignes, & je dis 10 & 1 font 11 onze, il faut 12 lignes pour un pouce; je ne trouve qu'onze, ainſi j'écris 11 ſous la colomne des lignes. J'arrive aux pouces.

Je dis à la premiere colomne 9 & 3 font 12 douze, 12 pouces font un pied, je retiens ce pouce, & mets un o zero ſous cette colomne. Je trouve à la ſeconde colomne 1, qui eſt une dixaine, j'y mets cet 1 au total, après le zero, ce qui fait 10 pouces. J'arrive aux pieds avec le pied que j'ai reſervé.

Je dis 4 & 5 font 9 neuf, j'ajoute le pied reſervé, cela fait 10 pieds, dans dix pieds il y a une toiſe qui eſt ſix pieds, & quatre pieds au-delà ; je reſerve ma toiſe & j'écris 4 pieds ſous la colomne des pieds. J'arrive aux toiſes avec la toiſe reſervée.

Je dis 6 & 4 font 10 dix, j'ajoute ma toiſe reſervée, cela fait 11 toiſes ; je poſe 1 ſous la premiere colomne, & je reſerve la dixaine pour joindre aux deux dixaines de la ſeconde colomne, ce qui fait trois dixaines ; j'écris 3 au total, & je trouve qu'il eſt trente-une toiſes quatre pieds dix pouces onze lignes.

LA SOUSTRACTION.

La Souſtraction eſt le moyen d'ôter une plus petite ſomme d'une plus grande ; on n'y écrit jamais que deux ſommes, dabord la grande & au-deſſous la petite. Si on a pluſieurs ſommes à ſouſtraire de pluſieurs autres, il faut les réduire toutes par l'Addition à deux ſommes totales ; par exemple, de la ſomme de deux cent ſix mille cinq cent ſoixante-dix-neuf *œufs*, je veux en ôter quatre-vingt dix-ſept mille ſix cent quatre-vingt-treize.

de	206579	œufs
ôtez	97693	
reſte	108886	œufs.

Je dis qui de 9 ôte 3 reſte 6 ſix, j'écris 6 au-deſſous de la premiere colomne.

Je dis qui de 7 ôte 9 neuf, ne peut, c'eſt-à-dire, qu'on ne peut pas ôter 9 de 7, mais on emprunte une dixaine du troiſieme rang de la ſomme ſupérieure qui eſt 5, & on dit qui de 17 ôte 9, reſte 8 qu'on écrit au total du reſtant après le 6. Paſſons à la troiſieme colomne.

Je ne dis pas qui de 5 ôte 6, premierement parce que cela ne ſe peut, ſecondement parce qu'ayant pris précédemment une dixaine du chiffre 5, il ne reſte plus que quatre, troiſiemement de quatre reſtans, on ne ſçauroit ôte ſix ; il faut donc emprunter encore une autre dixaine dans le chiffre 6 du quatrieme rang, & dire qui de 14 ôte 6 reſte 8 qu'on écrira au total reſtant, ſous la troiſieme colomne, puis on paſſe au quatrieme rang.

Le 6 du quatrieme rang eſt devenu cinq par l'emprunt que je lui ai fait d'une dixaine. Me voici dans le même cas que ci-devant, car de 5 je ne ſçaurois ôter 7 ; je ſuis donc obligé d'emprunter une dixaine au cinquiéme rang ; mais je n'y trouve qu'un zéro, je vais donc emprunter au rang d'enſuite, qui eſt le ſixieme rang, une dixaine du chiffre 2 que j'y trouve, & la tranſportant au quatrieme rang, je dis qui de 15 ôte 7 reſte 8, je l'écris au total reſtant, ſous

la quatrieme colomne, paſſons au cinquieme rang.

Je trouve un o zéro, mais il eſt devenu neuf, parce que comme de la dixaine que j'ai emprunté au 2 du ſixieme rang, je n'avois beſoin que de 1, pour avec 5 faire 15, les 9 autres ont pris la place du zéro; ainſi je dis qui de 9 ôte 9, reſte 0 zéro que j'écris comme à l'ordinaire ſous ſa colomne.

Le 2 du ſixieme rang ne vaut plus qu'un à cauſe de l'emprunt que je lui ai fait; à cet 1 il n'y a rien à ôter, puiſqu'il n'a aucun chiffre ſous lui, ainſi je le mets en dernier au total reſtant.

Régle générale, quand il y a pluſieurs zéro de ſuite à la ſomme ſupérieure, & des chiffres à la ſomme inférieure qu'il faut ſouſtraire, le premier zéro vaudra dix, tous les autres 9 neuf, & le premier chiffre au bout des zéro vaudra un de moins.

Exemple.

de	7000.
ôtez	4124.
reſte	2876.

La preuve de la Souſtraction ſe fait par l'Addition, c'eſt-à-dire, qu'en additionant la ſomme ôtée ou ſouſtraite avec le total reſtant, il faut que le total ſe trouve être la ſomme ſupérieure; ſi elle ne ſe trouve pas, la Souſtraction eſt fauſſe.

de	7000
ôtez	4124
reſte	2876

Preuve.

	4124	Addition.
	2876	
Total	7000.	

Souſtraction des Fractions.

Pour ſouſtraire les fractions d'une même dénomination l'une de l'autre, lorſque la fraction ſupérieure eſt plus forte que celle à ôter, il n'y aura aucune difficulté, comme ôter un demi qui vaut deux quarts de trois quarts, il reſte ſeulement un quart. Mais quand la fraction ſupérieure eſt moins forte que celle à ôter, comme de 6 huitiemes ôter 7 huitiemes, cela ne ſe peut, alors on emprunte un entier de la ſomme inférieure à ſouſtraire, on réduit ici cet entier en huitiemes ; 8 huitiemes ſont un entier, comme feroient quatre quarts, deux demi &c. Dans cet exemple-ci 8 huitiemes ajoutés à nos 6 huitiemes font 14 huitiemes, on ôte donc facilement 7 huitiemes de 14 huitiemes.

Opération.

de	602	toiſes	$\frac{6}{8}$.
ôtez	278		$\frac{7}{8}$.
reſte	323		$\frac{7}{8}$. ×

car qui de $\frac{6}{8}$ ôte $\frac{7}{8}$ ne peut,

qui de $\frac{14}{8}$ ôte $\frac{7}{8}$ reſte $\frac{7}{8}$. ×

Cela fait, au lieu de ne ſouſtraire que 8, premier chiffre du nombre inférieur des entiers, on ſouſtrait 9; qui de 2 ôte 9, ne peut; on emprunte comme à la Régle des entiers ci-deſſus, & on dit qui de 12 paye ou ôte 9 reſte 3, & ainſi du reſte &c.

LA MULTIPLICATION.

La Multiplication eſt le moyen de connoître promptement la ſomme totale ou le nombre total de pluſieurs ſommes ou nombres égaux entr'eux. A cette Régle comme à la Souſtraction, on ne peut jamais écrire que deux ſommes l'une ſous l'autre.

Avant de procéder à la Régle, & pour trouver tout d'un coup la Multiplication des nombres ſimples depuis 2 juſqu'à 9, on commencera par mettre ici la Table où ils ſont arrangés. Cette Table a le nom de Livret de Multiplication.

Table ou Livret de Multiplication

2 fois 1 font 2.	6 fois 1 font 6.
2 fois 2 font 4.	6 fois 2 font 12.
2 fois 3 font 6.	6 fois 3 font 18.
2 fois 4 font 8.	6 fois 4 font 24.
2 fois 5 font 10.	6 fois 5 font 30.
2 fois 6 font 12.	6 fois 6 font 36.
2 fois 7 font 14.	6 fois 7 font 42.
2 fois 8 font 16.	6 fois 8 font 48.
2 fois 9 font 18.	6 fois 9 font 54.
3 fois 1 font 3.	7 fois 1 font 7.
3 fois 2 font 6.	7 fois 2 font 14.
3 fois 3 font 9.	7 fois 3 font 21.
3 fois 4 font 12.	7 fois 4 font 28.
3 fois 5 font 15.	7 fois 5 font 35.
3 fois 6 font 18.	7 fois 6 font 42.
3 fois 7 font 21.	7 fois 7 font 49.
3 fois 8 font 24.	7 fois 8 font 56.
3 fois 9 font 27.	7 fois 9 font 63.
4 fois 1 font 4.	8 fois 1 font 8.
4 fois 2 font 8.	8 fois 2 font 16.
4 fois 3 font 12.	8 fois 3 font 24.
4 fois 4 font 16.	8 fois 4 font 32.
4 fois 5 font 20.	8 fois 5 font 40.
4 fois 6 font 24.	8 fois 6 font 48.
4 fois 7 font 28.	8 fois 7 font 56.
4 fois 8 font 32.	8 fois 8 font 64.
4 fois 9 font 36.	8 fois 9 font 72.
5 fois 1 font 5.	9 fois 1 font 9.
5 fois 2 font 10.	9 fois 2 font 18.
5 fois 3 font 15.	9 fois 3 font 27.
5 fois 4 font 20.	9 fois 4 font 36.
5 fois 5 font 25.	9 fois 5 font 45.
5 fois 6 font 30.	9 fois 6 font 54.
5 fois 7 font 35.	9 fois 7 font 63.
5 fois 8 font 40.	9 fois 8 font 72.
5 fois 9 font 45.	9 fois 9 font 81.

Table de Douzaines.

1	fois	12	fait	12.
2	fois	12	font	24.
3	fois	12	font	36.
4	fois	12	font	48.
5	fois	12	font	60.
6	fois	12	font	72.
7	fois	12	font	84.
8	fois	12	font	96.
9	fois	12	font	108.
10	fois	12	font	120.
11	fois	12	font	132.
12	fois	12	font	144.

Le nombre à multiplier ou multiplicande eſt toujours écrit le premier.

Le nombre qui multiplie ou le Multiplicateur s'écrit deſſous.

On ne ſe ſert que d'un chiffre du Multiplicateur à la fois, en commençant par le premier à droite à chaque opération, lequel multiplie l'un après l'autre chaque chiffre du nombre ſupérieur.

Le Total s'écrit au-deſſous, & ſe fait comme à l'Addition.

Le ſecond recommence à multiplier tout le même nombre ſupérieur, & écrit ſon total ſous le premier total.

Le troiſieme, s'il y en a, fait de même &c. mais le premier chiffre de chaque total ſe met au-deſſous du chiffre qui vient de multiplier.

On finit par additioner tous les rangs, & la ſomme qui en réſulte eſt le total général.

Exemple.

Multiplicande . .	529	livres.
Multiplicateur . .	446	fois.
	3174	
	2116	
	2116	
Total général . .	235934	livres.

Premier Chiffre 6.

Je dis 6 fois 9 font 54., (*Voyez la Table précédente*) je pose 4 sous le 6, & retiens 5.

Je dis 6 fois 2 font 12, & 5 que j'ai retenu, font ensemble 17, je pose 7 à côté du 4 & retiens 1.

Je dis 6 fois 5 font 30, & 1 que j'ai retenu, font ensemble 31, je pose 1 & avance 3.

Second Chiffre 4.

Je dis 4 fois 9 font 36, je pose 6 au dessous du 7, le 7 étant au dessous du 4, & je retiens 3.

Je dis 4 fois 2, & 3 que j'ai retenu, font ensemble 11, je pose 1 & retiens 1.

Je dis 4 fois 5 font 20, & 1 que j'ai retenu, font ensemble 21, je pose 1 & avance 2.

Troisieme Chiffre 4.

Le troisieme chiffre étant encore 4, me donne la même somme que la précédente; ainsi je la mets dessous, mais son premier chiffre au dessous & vis-à-vis du second 4 du multiplicateur.

J'additione ces trois totaux, & il en résulte la somme de deux cent trente-cinq mille neuf cent trente-quatre livres, total général de quatre cent quarante-six fois cinq cent vingt-neuf.

Multiplication des Fractions.

On peut multiplier une fraction par un nombre entier ou par une autre fraction.

Par un nombre entier, il s'agit de compter le numérateur autant de fois qu'il y a d'unités au nombre entier. Quatre, par exemple, est composé de quatre unités.

4 fois $\frac{2}{9}$ fera $\frac{8}{9}$.

ou

5 fois $\frac{2}{5}$ fera $\frac{10}{5}$, qui feront deux entiers, car $\frac{5}{5}$ font un entier.

Par une fraction, il faut multiplier le numérateur de l'une par le numérateur de l'autre, & les dénominateurs aussi l'un par l'autre.

Exemple.

$\frac{3}{4}$ multipliés par $\frac{6}{7}$ —— 3 fois 6 font $\frac{18}{28}$.
—— 4 fois 7 font
Total . . . . dix-huit vingt-huitiemes.

LA DIVISION.

La Division est le moyen de parvenir à couper une somme en plus ou moins de parties égales, qui fassent ensuite la somme juste, étant réunies ensemble. On employe pour cette opération la Multiplication & la Soustraction.

Le nombre à diviser est la grande somme proposée.

Le Diviseur est le nombre qui doit la séparer en parties égales.

Le Quotient est la quantité de parties égales trouvée.

La Division s'arrange sur le papier différemment des trois autres Régles.

1°. On écrit à l'ordinaire le nombre à diviser, qu'on nomme aussi le Dividende; mais il faut laisser assez d'intervalle au-dessus & au-dessous, pour pouvoir y placer des chiffres.

2°. On met les chiffres du Diviseur sous les derniers chiffres à gauche, parce que (au contraire des autres Régles) c'est par ces derniers chiffres qu'on commence l'opération, ou bien on écrit le Diviseur à part.

3°. On met le Quotient à droite en avant des sommes, dont on le sépare par une barre.

Exemple.

	2863	
	11	
Nombre à diviser, Dividende	1238043	3027 Quotient.
	1227	
	818	

Diviseur 409.

Premiere Opération.

1°. On prend aſſez de chiffres à gauche du Dividende pour que leurs ſomme puiſſe contenir le Diviſeur au moins une fois ; ainſi dans cet exemple il faut prendre 1238, qu'on nomme douze cent trente-huit, comme s'ils étoient ſeuls, & on examine combien de fois le Diviſeur 409 y eſt contenu, & comme il ſe trouve trois fois, on écrit 3 au Quotient.

2°. On multiplie le Diviſeur 409 par ces 3, ce qui fait qu'on écrit 1227 ſous 1238.

3°. On ſouſtrait 1227 de 1238, reſte 11 qu'on met au-deſſus. On barre ces ſommes.

Seconde Opération.

On paſſe enſuite au premier chiffre ſuivant ſur la droite ; ici c'eſt un o zéro, on le ſuppoſe devant 11, ce qui feroit 110 ; mais comme le Diviſeur 409 eſt trop grand pour y être contenu, on ne fait d'autre opération que celle de placer ce o zéro au Quotient, à droite du 3 qui a été placé par la premiere opération. Si le nombre avoit été aſſez grand pour contenir 409, on auroit recommencé une opération pareille à la premiere, c'eſt-à-dire, une Multiplication, & enſuite une Souſtraction.

Troiſieme Opération.

Cette troiſieme opération eſt la premiere répetée.

Pour faire donc celle-ci, je prend le chiffre d'après o zéro, qui eſt 4, & je fais une ſeule ſomme deſdits 11 & de 04, ce qui fait 1104. J'examine combien de fois 409 y eſt contenu ; il ſe trouve y être deux fois, j'écris 2 au Quotient.

Je multiplie 409 par 2, ce qui fait 818 que j'écris en haut ou en bas, répondant à 1104.

Je ſouſtrais 818 de 1104, reſte 286 que j'écris au-deſſus & je barre 1104 & 818.

On répeteroit toujours le même procédé de chiffre en

chiffre, s'il y en avoit davantage, & enfin on arriveroit au dernier de la grosse somme.

Derniere Opération.

Etant donc arrivé ici au dernier chiffre à droite qui est 3 je le transporte au bout de 286 écrit en haut, qui est le restant de la derniere Soustraction, ce qui fait 2863, & j'examine par une Mnltiplication à part, combien de fois le Diviseur 409 est compris dans cette derniere somme, je trouve 7 fois juste, j'écris 7 au Quotient.

Conclusion.

Ainsi le Diviseur 409 est compris 3027 fois juste dans le dividende ou nombre à diviser 1238043. C'est pourquoi en donnant, par exemple 309 livres à chacune des 3027 personnes, il ne me restera rien de la somme de 1238043 livres.

Nota. S'il y avoit du reste à la fin d'une Division quelconque, comme 9 ou 10 &c. & que le Diviseur fût, par exemple, 25, ce reste seroit écrit comme fraction à la droite du Quotient, par exemple, si à la fin de mes opérations, je trouvois 134, il y auroit dans cette somme 5 fois le Diviseur 25 & 9 de plus, alors j'écrirois ces 9 comme fractions, & je mettrois $\frac{9}{25}$.

Division des Fractions.

On peut diviser une fraction par un nombre entier, ou par une autre fraction.

Par un nombre entier. Il s'agit de multiplier le Dénominateur de la fraction en autant d'unités comprises dans l'entier, sans toucher au Numérateur; par exemple, pour diviser en 6 parties égales la fraction $\frac{4}{5}$ de toises &c.

Diviser en 6 la fraction $\frac{4}{5}$. Je dis 6 fois 5 font 30, ainsi $\frac{4}{30}$, d'où il résulte que $\frac{4}{30}$ comptés 6 fois, reviendront à $\frac{4}{5}$.

Par une fraction. Il faut multiplier en sautoir; par exemple, on veut sçavoir combien de fois le Diviseur $\frac{3}{4}$ est contenu dans $\frac{6}{7}$, arrangez les chiffres comme il suit:

Dividende $\frac{6}{7}$, multipliez 6 par 4 fait 24

Diviseur $\frac{3}{4}$, multipliez 7 par 3 fait 21.

Ainsi 24 vingt-uniemes font 6 septiemes, ou un entier & $\frac{1}{7}$.

DES DIFFÉRENTES PROGRESSIONS.

Les Progeſſions ſont des nombres qui laiſſent entr'eux les intervalles ou égaux ou proportionels.

La Progreſſion arithmétique a ſes intervalles égaux au premier, comme :

	2 .	4 .	6 .	8	ou	3 .	6 .	9 .	12	&c.
Intervalles	2	2	2			3	3	3		

La Progreſſion géométrique avance en multipliant chaque nombre, comme :

	2 .	4 .	8 .	16 .	32	&c.
Intervalles	2 fois 2	2 fois 4	2 fois 8	2 fois 16		&c.

La Progreſſion harmonique avance proportionnellement.

	15 .	20 .	30 .	45.
Intervalles	5	10	15	

DE L'ALGEBRE
ET
DES LOGARITHMES.

L'Algébre eſt une Arithmétique qui ſe ſert pour ſes calculs des lettres de l'alphabeth au lieu de chiffres. On ttribue, ſuivant ſa volonté, à ces lettres des quantités onnues & d'autres inconnues, dont on veut trouver le éſultat ; Sçience très profonde, très difficile & de peu d'uage, ſinon pour ceux qui veulent approfondir la Géomérie tranſcendante & les plus intimes ſecrets des calculs ; 'eſt pourquoi on n'en traduira ici que la langue, c'eſt-àlire les ſignes & les termes en faveur de ceux qui ſeront urieux d'en connoître la ſignification.



SIGNES ALGÉBRIQUES.

Pour les quantités ou nombres connus, on se sert communément plus volontiers des premieres lettres de l'alphabet *a*, *b*, *c*, *d*, *e* &c. pour les quantités inconnues, on employe les dernieres lettres, comme *u*, *x*, *y*, *z*.

$+$ signifie plus——*a*$+$*b* exprime *a* plus *b*.

$-$ ou $\propto$ signifient moins-- *a*$-$*b* ou *a*$\propto$*b* expriment *a* moins *b*.

$\times$ signifie multiplié——*a*$\times$*b* exprime *a* muliplié par *b*.

$\asymp$ signifie divisé——*a*$\asymp$*b* exprime *a* divisé par *b*.

$\frac{a}{b}$ signifie divisé——exprime *a* divisé par *b*.

$>$ signifie plus grand——*a*$>$*b* exprime *a* plus grand que *b*.

$<$ signifie plus petit——*a*$<$*b* exprime *a* plus petit que *b*.

$=$ signifie égal——*a*$=$*b* exprime *a* égal à *b*.

:: signifie comme——*a* :: *b* exprime *a* comme *b*.

$\div$ signifie comme dans les cas ou il faudroit le répéter plusieurs fois.

: signifie comme en certains cas.

$\overline{2 \times \frac{1}{2}}$ Quand on trouve plusieurs chiffres, ceux qui ont cette barre par-dessus avec $\times$ sont les seuls à multiplier.

$\sqrt{\ }$ signifie la racine.

$\sqrt{\sqrt{\ }}$ signifie racine de la racine.

Abbréviations.

(*Conft.*) veut dire par la construction.

(*Prob.*) veut dire par le problême.

(*Supp.*) veut dire par la supposition.

(*Prop.*) veut dire par la proposition.

(*Dém.*) veut dire par la démonstration.

(*N°. 15 Arith.*) veut dire par le nombre 15 de l'Arithmétique.

(*N°. 20 Algeb.*) veut dire par le nombre 20 de l'Algébre.

(*L. 64.*) L. signifie Logarithme, 64 est son nombre.

TERMES OU TITRES.

Les termes ſuivans s'employent dans les Mathématiques ı général, mais plus fréquemment dans l'Arithmétique & ıns l'Algébre où on les met en titres.

XIOME————principe indubitable & tenu pour tel.

EMME————propoſition qui doit ſervir à qelque démonſtration ſuivante.

ROBLÊME———propoſition qui tend à la pratique, en donnant les moyens de faire quelqu'opération qu'on prouve & réſout enſuite.

CHOLIE————raiſonnement qu'on fait ſur quelque propoſition démontrée pour en tirer quelqu'autre obſervation.

HÉOREME———vérité ſpéculative dont on fait la démonſtration.

OROLLAIRE——conſéquence qu'on tire ſur une propoſition démontrée.

DES LOGARITHMES.

Les Logarithmes, inventés au commencement du dixeptieme ſiécle par un Gentilhomme Ecoſſois, nommé *Téper*, ſont des nombres en progreſſion arithmétique, qui épondent à des nombres en progreſſion géométrique; on n a formé des Tables très étendues, qui ſont imprimées ar colomnes. Les Logarithmes ſervent à abréger les Mulplications par de ſimples Additions, & les Diviſions par e ſimples Souſtractions. Les Logarithmes ſont diviſés en eux Tables génerales; dans l'une ſont écrits les nombres ntiers depuis 1 jusqu'à 10000, chaque nombre accompaıe de ſon Logarithme; l'autre, dont on ne parlera point ci, eſt deſtiné à la Trigonométrie, c'eſt-à-dire, au calcul es triangles, des racines quarrées, cubes &c.

Pour multiplier un nombre par un autre, on cherche ans la Table le Logarithme qui répond à chacun des deux ombres, on écrit ces deux Logarithmes l'un ſous l'autre, : on les additione, le nombre qui provient de cette addion, eſt un troiſieme Logarithme; on le cherche dans la

Table, & on le trouve accompagné d'un nombre naturel, qui eſt le produit qu'on cherchoit.

Pour diviſer un nombre par un autre, après avoir trouvé dans la Table le Logarithme du nombre à diviſer & celui du Diviſeur, on ſouſtrait le plus petit du plus grand, ce qui donne le Logarithme du quotient, à côté duquel on trouvera le véritable quotient que l'on cherche.

DU COMMERCE.

ON dépeint le Commerce en femme entourée de balots de marchandiſes, ſe repoſant ſur un aviron, un cheval à côté d'elle, & un vaiſſeau derriere.

Le Commerce eſt la communication & l'échange qui ſe fait par Mer & par Terre des denrées des Nations, reſpectivement à leurs beſoins réciproques, ou à leur luxe; il conſiſte en circulation ou de marchandiſes, ou d'or & d'argent monoyé. Un ſi grand détail ne peut être entrepris ici, on s'y bornera donc à quelques articles vulgaires, où tout le monde eſt intéreſſé.

LE PRINCIPAL ET LES INTÉRÊTS.

Il eſt très ordinaire de placer ſon argent, c'eſt-à-dire, d'aliéner ſon fond en faiſant paſſer dans les mains d'un autre une ſomme ou quelqu'effet, à condition qu'on ne pourra obliger l'Acquéreur au rembourſement de la ſomme ou à rendre l'effet, mais que ledit Acquéreur du fond payera une rente par an juſqu'à ce qu'il rende en entier l'effet ou la ſomme à lui livrée. Cette valeur ſe nomme *le Principal* & la rente ſe dit *Rente perpétuelle.*

D'autres eſpéces de rentes nommées *Rentes viagéres*, ſont celles dont le principal ne ſe rembourſe jamais, & qui s'éteignent, c'eſt-à-dire, ne ſe payent plus auſſitôt le décès de celui qui en a fourni le fond; mais auſſi la rente en eſt bien plus forte.

Une ſeconde eſpéce de rente viagere eſt nommée *Penſion*

alimentaire. Ces ſortes de rentes s'accordent le plus communément aux Domeſtiques qu'on veut récompenſer de leurs bons & longs ſervices, & aux Bâtards; elles s'éteignent à leurs décès, & rentrent dans les ſucceſſions.

DU DENIER, DE TANT POUR CENT ET DU CHANGE.

Ce qu'on nomme *le Denier*, eſt la ſomme qu'on doit rendre par an à la perſonne qui a donné & aliené ſon fond à charge d'une rente annuelle. Cette rente doit abſorber le fond au bout de plus ou de moins d'années, ſuivant les conventions.

Exemple.

On nomme *Rente au denier 20*, celle qui eſt 20 ans à uſer le principal, *au denier 15*, celle qui eſt 15 ans &c. Si le principal eſt de 1000 livres & la rente au denier 20, elle ſera de 50 livres par an, car 20 fois 50 livres font 1000 livres, qui eſt la ſomme du principal. Si elle eſt ſtipulé *au denier 25*, ſéparez le principal en 25 parties égales, vous aurez 40 livres par an &c.

Si la rente eſt perpétuelle, on la recevra toujours & de pere en fils tant qu'on ne ſera pas rembourſé; ſi elle eſt viagére, le denier ſera plus fort, comme *denier 7, 10 &c.* parce que le fond ne s'en rembourſe jamais.

Une autre façon d'exprimer les intêrets ou rentes, eſt de les calculer à tant pour cent; ainſi au lieu de dire 1000 livres au denier 20, on dira 100 piſtoles à 5 pour cent, c'eſt-à-dire, à 5 piſtoles pour 100 piſtoles, ce qui revient au même, car 5 piſtoles font 50 livres, & 1000 livres font 100 piſtoles, de même 1000 livres au denier 20 font 50 livres &c.

Les Commerçants principalement ont cette maniere de calculer les profits à tant pour cent, c'eſt-à-dire, que ſi on a mis dans le Commerce ou ſur les Vaiſſeaux une ſomme, par exemple 1000 livres, & qu'on retire à leurs retour ſon principal de 1000 livres & encore autre 1000 livres, on a gagné cent pour cent, c'eſt-à-dire 100 piſtoles pour 100 piſ-

toles. On calcule de même par livres, ſi on retire 100 livres pour 100 livres; on peut auſſi ne retirer que 40 livres, 50 livres pour cent &c.

LE CHANGE.

On trafique en échange des marchandiſes pour d'autres; ce qui s'appelle le Change en marchandiſes, ſur leſquelles on peut gagner ou perdre.

Le Change en argent eſt la comparaiſon des Monoyes d'un pays à celles d'un autre; il peut être *au pair*, *pour* un *contre*.

Il eſt *au pair* quand les Monoyes portées d'un pays dans un autre y ſont reçues pour égale valeur, poids & métail; ſi elles ſont priſes à moins, il eſt *contre*; ſi à plus il eſt, *pour*.

Des Papiers de Commerce qui contraignent par corps, c'eſt-à-dire, par la Priſon.

Les Lettres de change & ſur la Conſervation de Lyon.
Les Billets de change.
Les Billets d'honneur.

La Conſervation de Lyon eſt un Tribunal des Conſuls de cette Ville, mais les Lettres de change tirées ſur ce Tribunal, ſont bien plus dangéreuſes que les autres. On peut arrêter un homme quelque part où il ſoit, même, dit-on, chez le Roi.

On n'arrête jamais, pour dettes, perſonne chez lui ni les Fêtes & Dimanches, à moins d'un ordre exprès; c'eſt pourquoi on dit de celui qui ne ſort que les Fêtes & Dimanches, qu'il a la Goutte Conſulaire; c'eſt que les papiers de Commerce qui contraignent par corps, reſſortiſſent aux Juriſdictions des Conſuls.

Les Lettres de change ont été imaginées par les Commerçans & Marchands, pour ſe garentir des frais de voiture, des Voleurs en voyage, & autres accidents. Par exemple, je ſuis à Rouen, je dois aller à Paris, & je ne voudrois pas y porter avec moi une certaine ſomme, à cauſe des riſques du voyage ou par quelqu'autre raiſon que

ce

ce soit; pour cet effet, je m'adresse à un Banquier de Rouen ou autre, auquel je délivre cette somme, pour m'être rendue quand je serai à Paris. Il me fait une Lettre de change adressée à un Correspondant, qu'il charge de me remettre ladite somme dans les tems convenus entre nous & exprimés dans ladite lettre, dont il me rend Porteur; ou bien moi Fabriquant à Paris, j'ai fait tenir à un Marchand de Rouen les Marchandises qu'il m'aura demandées; ce Marchand les ayant reçues, m'envoyera pour payement une Lettre de change adressée à un sien Correspondant ou ami, pour qu'il m'en paye le prix sur le champ ou à l'échéance des délais qui y sont exprimés &c.

Le tems du payement d'une Lettre de change se désigne en trois façons:

1°. A vue, 2°. à plusieurs jours de vue, 3°. à une usance, à double usance &c.

A vue, doit se payer en présentant la lettre.

A plusieurs jours de vue, ils ne commencent à courir que du jour que la lettre est acceptée par celui qui doit la payer.

A une ou plusieurs usances; ce terme usance veut dire au bout d'un mois, & le mois est toujours de 30 jours. A double usance, au bout de deux mois &c.

S'il est dit dans la lettre (valeur reçue comptant), le délai est le dixieme jour après l'échéance. S'il y a (valeur reçue en marchandises), le délai est d'un mois de 30 jours.



LETTRE DE CHANGE.

A Verſailles ce 15 Juillet 1756.

Monſieur,

A vue
Au 10 d'Août prochain,
A uſance,

Il vous plaira payer par cette Lettre de change à M. le Blanc, ou à ſon ordre, (c'eſt-à-dire, à celui qui en ſera le porteur), la ſomme de 400 livres, valeur reçue en marchandiſes de mondit ſieur, que vous paſſerez en compte ſans autre avis de

Votre très humble & très obéiſſant
Serviteur LE ROUX.

A Monſieur le Brun,
Marchand à Rouen.

Le Porteur de ladite lettre, arrivé, va trouver le ſieur le Brun; s'il l'accepte, il met au bas *accepté & ſigne*; alors cette lettre peut devenir un papier de Commerce jusqu'au jour de ſon échéance, c'eſt-à-dire, paſſer en payement, de l'un à l'autre; chacun qui la reçoit, l'endoſſe à l'envers & en travers de l'écriture qui eſt de l'autre côté, ainſi: Payez pour moi à l'ordre de M. . . . la ſomme de en l'autre part, à ce mil ſept cent &c.

Si le Correſpondant, loin d'accepter la lettre, en refuſe le payement, on doit la proteſter ſur le champ par un Huiſſier & deux Recors.

Si la lettre a paſſé par pluſieurs Endoſſeurs, celui qui l'aura reçue le dernier, en cas de refus de payement à l'échéance, peut pourſuivre de tous les Endoſſeurs celui qu'il jugera à propos, & contraindre par corps, c'eſt-à-dire, par la priſon juſqu'à parfait payement.

Quand la Lettre de change eſt payée, celui qui l'a reçue l'endoſſe au deſſous des endoſſemens, s'il y en a, comme il ſuit: *Pour acquit & ſigne.*

En cas de Proteſt, l'Huiſſier qui l'écrit ſur du papier timbré, commence par tranſcrire la Lettre de change en entier, puis ſuit la formule du Proteſt.

PROTEST.

Au dix Octobre prochain, je payerai à l'ordre de M. le Noir la ſomme de quatre cent livres, valeur reçue comptant dudit ſieur; A Paris, ce 12 Fevrier 1700, *ſigné* Le Rouge. *Bon pour* 400 livres; & au dos eſt écrit payez à l'ordre de M. le Beau, valeur en compte audit ſieur; A Paris ce 20 Janvier 1700, *ſigné* Le Noir.

L'an mil ſept cent, le vingtieme jour d'Octobre après midi, à la requête du ſieur le Beau, Maître Epinglier à Paris, demeurant rue des Aiguilles, où il a fixé ſon domicile; Nous Louis le Fort, Huiſſier ordinaire du Roi en ſa Chambre des Comptes & Tréſor, à Paris, y demeurant, ſouſſigné, avons ſommé & interpellé le ſieur le Rouge, Maître Ebeniſte à Paris, demeurant rue Beaubourg, où il a élu ſon domicile, de payer préſentement audit ſieur le Beau ou à nous Huiſſier pour lui la ſomme de quatre cent livres, pour le montant du contenu en ſon billet, dont copie eſt ci-deſſus, lequel nous lui avons montré, préſenté, exhibé & offert de lui remettre endoſſé & quittancé, lequel ſieur le Rouge ſurvenu, a fait réponſe qu'il ne pouvoit payer ledit billet, dont copie eſt ci-deſſus, attendu qu'il eſt en inſtance avec le ſieur le Noir pour la reſtitution dudit billet & autres effets qu'il avoit certifiés audit ſieur le Noir, & dont il n'a point reçu de valeur, & a ſigné; laquelle réponſe nous avons priſe pour refus, & déclaré audit ſieur le Rouge que ledit ſieur le Beau renvoyera ledit billet, & prendra pareille ſomme de place en place, à change & rechange par tout où beſoin ſera, au riſque, péril & fortune de qui il appartiendra, & proteſte de tout ce qui eſt à proteſter en pareil cas, requérant intérêts & dépens, & avons laiſſé audit ſieur le Rouge, parlant comme deſſus, copie, tant dudit billet, ordre & endoſſement, que copie du préſent, en préſence & accompagné de Jean Violet, demeurant à Pari, rue Quin-

quempoix, Paroisse S. Méderic, & d'Antoine le Jaune, demeurant à Paris, rue S. Honoré, Paroisse S. Roch, témoins qui ont avec nous soussigné tant en ladite copie, qu'au présent.

Signé VIOLET, LE JAUNE, LE FORT.

Billet de change.

Le Billet de change contient promesse de payer en Lettres de change.

J'ai reçu comptant de Monsieur   la somme de trois mille livres, pour laquelle je promets lui fournir Lettres de change payables à lui ou à son ordre en la Ville de Lyon, au prochain payement d'Août: Fait à &c.

Pour fournir Lettres sur Lyon de 3000 livres.

Billet à ordre.

Je payerai au vingt du mois prochain à Monsieur   ou à son ordre la somme de trois cent livres, valeur reçue de lui en deniers comptans. Fait à &c.

Billet d'honneur.

Les Billets d'honneur se font entre Gentilshommes, & se jugent au Tribunal des Maréchaux de France.

Je promets d'honneur payer à Monsieur   dans trois mois, à compter de ce jour, la somme de quatre cent livres, valeur reçue dudit sieur: A Paris, le &c.

Bon pour 400 livres.

LES PARTIES DOUBLES.

Les Parties doubles sont des Livres que tiennent les Commerçans, Marchands & Gens d'affaires, pour sçavoir & se rendre compte à eux-mêmes de ce qu'ils doivent & de ce qui leur est dû de quelque façon que ce soit, argent, marchandises &c. afin d'éviter la confusion dans leurs commerce.

On doit tenir au moins dix Livres.

Les Trois Livres Principaux.

Le Mémorial ou Brouillard.
Le Journal.
Le Grand Livre ou le Livre de raison.

Les Autres Livres.

L'Alphabeth, ou la Table du Grand Livre, Index ou Répertoire.
Le Livre des Bordereaux de Caisse.
Le Livre des Factures.
Le Livre des Comptes courans.
Le Livre des Mois, Traites & Remises.
Le Livre des Numeros.
Le Livre de la Dépense.

Du Mémorial ou Brouillard.

On y écrit généralement toutes les affaires avec leurs circonstances, sçavoir :
Le Jour, le Mois & l'An.
La Négociation ou Vente.
Le Nom de l'Achepteur.
Le prix, l'espéce & le terme du payement.

Du Journal.

On y met toutes les parties du Brouillard.
Le jour, le mois & l'an.
Le nom du Débiteur.
Le nom du Créancier.
La somme de l'Article.
La quantité & qualité de la Marchandise, & la négociation ou vente.
Le prix & les conditions ou termes, quand & comment payables.



Du Grand Livre.

Ce Livre étant ouvert, présente les deux pages.
La page à main gauche a en titre le mot DEVOIR ou DOIT.
La page à main droite a en titre le mot AVOIR.
On met aux pages *Devoir* tous les articles qui doivent.
Et aux pages *Avoir*, tous les articles auxquels il est dû ou de créance.
Le tout extrait des autres Livres, & reporté sur ledit Grand Livre.

AUTRES.

L'Alphabeth du Grand Livre.

Cet Alphabeth est composé de 22 pages, à chaque page une grande Lettre Romaine, depuis A pour la premiere, jusqu'à Z. On y écrit les noms & les numeros des feuilles, des personnes inscrites sur le Grand Livre.

Livre des Bordereaux de Caisse en débit & crédit.

Ce Livre ouvert, présente les 2 pages { à gauche, *Caisse doit.* / à droite, *Avoir.* }
On met à gauche l'argent reçu, en quelles espéces, de qui, pourquoi, pour le compte de qui.
On met à droite tous les payements que l'on fait, en quelles espéces, à qui, pourquoi, pour qui.

Livre des Factures, en débit & crédit.

Ce Livre ouvert présente les 2 pages { à gauche, *Doit.* / à droite, *Avoir.* }
A gauche, on met tous les frais qu'on fait à raison des marchandises, pour soi ou pour autres.
A droite, on met la vente, on solde le compte, & du restant, on en porte l'article au Mémorial.

Livre des Comptes courans.

Ce Livre ne se tient guères que pour les comptes des Particuliers; on réserve au commencement une ou deux

pages, pour mettre les noms par ordre alphabétique, afin de les trouver plus facilement.

A gauche, en titre de la page, on écrit *Devoir* ou *Doit*.

A droite, *Avoir*.

A gauche, ce dont ils sont débiteurs.

A droite, ce dont ils sont créanciers.

Livre des Mois, Traites & Remises.

Les Lettres tirées à uso ou usances, chaque usance signifiant un mois de 30 jours, doivent être payées à leurs échéance. Il y a encore 9 jours francs après l'échéance pour payer lesdites Lettres de change ou pour les protester, sans quoi le Porteur est à ses risques, à moins d'ordre par écrit de celui qui remet la Lettre, de ne point protester, alors c'est lui qui en décharge le Porteur & qui en courre les risques.

On note dans ce Livre les 12 mois de l'année, laissant 5 ou 6 feuilles à chaque mois, & on sépare chaque mois en jours.

A gauche, on met *A recevoir*.

A droite, on met *A payer*.

A gauche, on cotte devant l'article, le jour qu'on accepte la Traite ou Remise.

Quand les Traites & Lettres sont payées, on met *P*. avant la somme acquittée.

A droite, on met les sommes qu'on doit payer.

Livre des Numeros.

A droite, on met toutes les marchandises qu'on a, & on écrit leurs numeros.

A gauche, on écrit le débit ou ce qu'on fait desdites marchandises, avec le quantieme du mois.

Livre de la Dépense.

Ce Livre contient les frais & autres dépenses pendant plusieurs mois, & quand on veut, on en fait l'addition, qu'on porte en un article au Mémorial, & on met au devant de l'addition qu'on vient de faire, le folio du Mémorial où l'article est porté.

On peut avoir encore deux Livres.

L'un des copies des Lettres d'affaires.

L'autre d'ordres, où on met tous les ordres qu'on a reçus, & à la marge *Exécutés*, *Remis*, *Envoyés &c.*

Il faut mettre les noms de chaque Livre sur la couverrure, & quand on les redouble, on les marque par un chiffre, comme A 2. B 4. &c.

DES MÉTAUX, MINÉRAUX ET MARCASSITES.

QUoiqu'il ait déjà été question, dans l'Astronomie ci-devant des Signes des Métaux, on les répete ici parce que l'ordre des matiéres l'exige, puisqu'il y est question du Regne Minéral.

MÉTAUX,

Leurs Signes Astronomiques & leurs noms Chymiques.

L'Or	☉	Le Soleil.
L'Argent	☾	La Lune.
Le Cuivre	♀	Venus.
Le Vif-Argent	☿	Mercure.
L'Etaim	♃	Jupiter.
Le Plomb	♄	Saturne.
Le Fer	♂	Mars.

MINÉRAUX.

Les Minéraux sont des matieres dures qui se trouvent dans les Mines, mêlés avec des matieres métalliques imparfaites.

Les Principaux Minéraux sont :

L'Antimoine.
Le Cinabre.
Le Vitriol.
Le Souffre.
L'Alun.
L'Arsenic { blanc. jaune Orpiment. rouge, Réalgal Sandaraque.
Le Cobalt.
Le Borax.
L'Emeril.
Le Zinck.
Le Bismuth.
La Calamine.
Le Saffre ou Magnesie.

MARCASSITES.

On appelle Marcassites un espéce de Minéraux en pierres mêlangées de quelques parties de vrais Métaux, sur tout d'or, d'argent, ou de cuivre. On les trouve dans les Mines de ces Métaux.

DES DIAMANS,
PIERRES PRÉCIEUSES COLORÉES, ET MARBRES.

LE Diamant blanc est la plus estimée de toutes les Pierres fines ; le plus blanc est nommé *Diamant de la premiere eau*, ensuite vient *la seconde eau*, moins blanche &c.

Les Diamants tâchés, c'est-à-dire, qui tirent sur une couleur, & ceux qui ont des points ou des glaces, sont défectueux, & par conséquent à plus bas prix.

Il se trouve de très beaux Diamants { jaunes. couleur de rose. verds. bleux.

Les plus gros Diamants connus sont :

Celui du Grand Mogol de —— 279 carats $\frac{9}{16}$.

Celui du Grand Duc de Toscane de —— 139 carats $\frac{1}{2}$.

Ceux du Roi de France { Le Sansi de —— 106 carats.
Le Régent de —— 547 grains.

Les Diamants, & quasi toutes les Pierres suivantes ont des Mines particulieres.

Pierres de couleur.

Le Rubis { Balais est couleur de rose.
Spinelle est rouge orangé.
du Brésil, un peu violet.

La Topase { Orientale, d'un beau jaune d'or.
d'Inde, orangée.
de Bohême, jaune sale.

L'Emeraude { orientale, d'un verd noirâtre.
du Pérou, d'un verd gay.

Le Saphir { oriental, d'un bleu d'azur.
d'eau, tirant sur le verd.
violet.

L'Amétiste { orientale, pourpre clair ou colombin.
de Carthagene, pourpre violet.
d'Allemagne, violette.

Le Grenat { Sirien, un peu cramoisi violet.
de Bohême, rouge foncé noirâtre.

La Hiacinthe { orientale, orangée, haute en couleur.
de Portugal, tirant sur le souci.
d'un Orangé rubis, la plus belle.

La Vermeille —— d'un rouge un peu orongé noirâtre.

La Chrysolite —— transparente, couleur d'or, mêlée de verd.

Le Peridot —— d'un jaune verdâtre.

L'Aigue Marine —— couleur verd de mer pâle.

Le Béril —— verd de mer très pâle.

La Prime d'Emeraude -est entre opaque & transparente mêlée de verd, jaune, bleu & blanc.

Orientale, blanc de lait, diversifié de jaune, rouge, verd.

L'Opale——de Bohême plus opaque que diafane, couleur de ſavon, mêlé de paillettes très brillantes, rouges, bleues, jaunes & vertes.

Le Girasol—eſpéce d'Opale, couleur de ſavon.

Pierres opaques.

Les Agathes:
- Orientale, d'Allemagne — mêlées de diverſes couleurs, tâches & lignes.
- Onix mêlées de blanc & noir
- Sardonix mêlée de blanc, noir, rouge.
- Dendrite ou Agathe arboriſée ſur laquelle s'apperçoivent en brun ou en noir des hazards de la Nature, repréſentant des Payſages, des Plantes, des Arbres &c. On contrefait ſi bien ces ſortes d'Agathes, que ſouvent on y eſt trompé.
- Œil de Chat, eſpéce d'Agathe avec des bandes en rond, blanches, vertes ou d'autres couleurs.
- Calcédoine, bleuâtre, mêlée de jaune & de blanc.

La Cornaline ou Sardoine—opaque, d'un rouge faux.

Les Jaspes:
- Floride, eſt mêlé ou bariolé de pluſieurs couleurs.
- pourpre.
- couleur de roſe.
- Sanguin, eſt verd noir ou bleu foncé, ſemé de points rouges.
- Héliotrope ou Jaſpe oriental, eſt demi-tranſparante, verd de poireau, rayé de veines rouges.

Le Jade—Pierre verdâtre, olive, ou jaune pâle, ou bleue, très dure.

La Turquoise de Perſe— opaque, d'un beau bleu céleſte.

La Malachite—opaque, bleue ou verte, veinée de pluſieurs autres couleurs.

Les Diamants ſe taillent { ou en roſe A. / ou en brillant B. }

Les Pierres de couleur ſe taillent en tables C.

Voyez la Planche XVII. cy-après.

COQUILLAGES PRÉCIEUX.

PERLES, NACRES, BURGAUX.

Les Perles sont { orientales des Indes.
occidentales de l'Amérique.

On pêche les Perles dans la Mer; on les trouve attachées à la chair d'une espéce de grande Huitre; il y en a de rondes, d'ovales, & de forme irréguliere, qu'on nomme *Perles baroques*; elles sont blanches, & plus ou moins grosses; les plus petites s'appellent *Semences de Perles*. Il y a des Perles dont l'eau tire sur l'incarnat, d'autres sur le verdâtre.

Il y a quatre Pêcheries de Perles en Orient:

Une à l'Isle de Bahren, dans le Golphe Persique.

Une sur la côte de l'Arabie-Heureuse, vis-à-vis Bahren.

Une dans l'Isle de Ceylan.

Une sur la côte du Japon.

Il y en a cinq en Occident, dans le Golphe du Mexique:

Une à l'Isle de Cubaga.

Une à l'Isle de la Marguerite.

Une à Comogore, près de la Terre-Ferme.

Une à Rio de la Hacha.

Une à Sainte-Marthe.

La Nacre ou *Mere de Perles* est la doublure de la coquille de l'Huître dont on tire les Perles. Elle semble être satinée, ayant des refflets bleus & incarnat.

Le Burgau est un gros Limaçon de mer, dont la coquille nétoyée, fait voir des couleurs plus marquées que celles de la Nacre de Perles.

PIERRES TIRANT SUR LE MARBRE.

LE PORPHIRE — c'est une Pierre très dure & d'un grain très fin, rouge-brun, tacheté de points blancs.

LE GRANITE — c'est une Pierre dure, d'un blanc-sal mêlé de quantité de petites taches grises, violetes, verdâtres & blanches.

L'Albastre——c'eſt un eſpéce de Marbre ; mais il eſt transſparant, d'un blanc fauve, veiné quelquefois de rouge.

MARBRES.

Les différents Marbres ſe trouvent amaſſés chacun dans des Carrieres ſpacieuſes. Ce ſont des blocs de pierre fort dure, & mélangées de différentes veines & couleurs.

Parmi les Marbres, ceux qui repréſentent des cailloux aſſemblés & joints l'un à l'autre, ſe nomment *Breches* ou *Breges*.

La quantité de Marbres divers, tant anciens que modernes, eſt ſi étendue, qu'il faut ſe contenter ici de faire mention des plus connus.

Marbres antiques.

De Grece { verds. / jaunes. / rouges. } mêlés de taches noires.

Des Iſles de Paros, Chio, & autres Iſles de l'Archipel——blancs.

La Brocatelle antique——fond jaune.

L'Ophite ou Serpentin ant.—blanc ſali de verd & veines noires.

Le Port-Or——noir, mêlé de veines jaunes dorées.

Le Sicile——mêlé de rouge, brun, blanc & verd.

La Brege antique——par places bleues, blanches, rouges, griſes.

Marbres modernes.

Le Verd de Pré——verd, taché d'un verd plus foncé, tirant ſur le bleu.

La Brocatelle d'Eſpagne——mêlé de taches griſes, blanches, rouges.

La Serpentine——gris, tacheté de blanc.

Le Verd d'Ecoſſe——verd clair, avec des petites taches.

Le Bleu Turquin de Genes—bleu mêlé de blanc-sal.
La Brege Violette————fond blanc, mêlé de violet, noir & rouge.
La Brege d'Alep————taches foibles, inégales, rondes, blanches, rouges, grises.
Le Verd Campan————verd, blanc, couleur de chair.
Le Sainte-Baume————il approche de la Brocatelle d'Espagne ci-dessus.
Le Dinan en Flandres————très noir.
Le Rance————blanc & rouge-brun, veiné de blanc cendré & de bleu.
La Griotte de Flandres————rouge-brun, cerise, veines blanches.
Le Saint-Remy————rouge mêlé de blanc.
Le Dantin————fond blanc, veines & plaques couleur de chair.
Le Languedoc————ou bleu turquin, ou rouge & blanc.
Le Serracolin————isabelle, rouge, agathe.
L'Auvergne————couleur de rose mêlé de verd, de jaune & d'un peu de violet.

DES COQUILLAGES.

CE qu'on appelle du mot générique *Coquillages*, est la maison ou la couverture dure & solide d'animaux informes, espéce de Limaçons, mols, glaireux & sans presqu'aucun organe apparent, par conséquent de peu de considération; il n'en est pas de même de leurs Coquilles, dont les variétés, les belles couleurs, le joli travail qui paroît sur leurs surface, ont excité la curiosité, de façon que de les connoître bien, est une espéce d'érudition. Les Curieux en ont fait une Science en forme, en les divisant en plusieurs Classes, & chaque Classe en plusieurs Familles.

On les divise généralement en { Coquilles de Mer, qui sont les plus nombreuses. Coquilles d'eau douce. Coquilles terrestres.

On les subdivise en 3 Classes sçavoir : { Premiere Classe, Coquilles univalves ou d'une piéce. Seconde Classe, Coquilles bivalves ou de deux piéces. Troisieme Classe, Coquilles polyvalves ou de plus de deux piéces.

Il est bon d'avertir que pour jouir des couleurs & des formes qui plaisent aux Curieux, tant par leurs bizareries, que par la rareté du Coquillage, il faut les nettoyer de leurs limon, & que pour être estimées, elles doivent être entieres & nullement mutilées ni écornées. Il se fait dans le commerce des Coquillages nombre de friponeries, en ajoutant des couleurs ou des parties quand il en manque.

Premiere Classe, Univalves de Mer.

PLANCHE XVI.

Familles.

A Premiere. Les Patelles, ou Lepas, ou Œil de Bouc n'ont qu'une demi coquille sur le dos; le Poisson à le ventre à nud contre le rocher; la coquille ressemble assez à un bouclier oval, dont le convexe est en dehors.

B Seconde. Les Oreilles de Mer sont plates; elles ont quelque ressemblance avec l'oreille de l'homme; celle-ci est vue par le dedans.

C Troisieme. Les Tuyaux de Mer ou Dentales.

D Quatrieme. Les Nautilles ou Voiliers, assez grandes coquilles, espéce de petites Nacelles élevées.

E Cinquieme. Limaçons de Mer à bouche ronde.

F Sixieme. Limaçons de Mer à bouche demi ronde, Nérite, bigourneau. C'est dans cette coquille restée vuide, (le Poisson ayant été mangé ou détruit par quelqu'accident) qu'une espéce d'Ecreviсe de Mer, nom-

Familles.

mée *le Soldat*, fait entrer & loge sa queue, qui n'ayant point d'écailles, seroit sujette à être blessée. Quand le hazard veut que *deux Soldats* prétendent à la même coquille, ils se battent à outrance, & le vainqueur s'en empare.

G Septieme. Limaçons à bouche applatie, Sabots.
H Huitieme. Buccins, Trompes ou Trompetes.
I Neuvieme. Vis.
K Dixieme. Cornets, Volutes, Brunettes.
L Onzieme. Rouleaux, Cilindres, Olives.
M Douzieme. Murex, Rochers, Pisseurs.
N Treizieme. Pourpres. On prétend que les Anciens tiroient leurs belle couleur pourpre du Poisson d'une espéce de ces Coquillages.
O Quatorzieme. Tonnes ou Conques sphériques.
P Quinzieme. Porcelaines, Coliques, Coquilles de Venus, Pucelages, Coris.

Seconde Classe, Bivalves de Mer.

Familles.

a Premiere. Huîtres.
b Seconde. Cames ou Lavignons, Pelourdes, Flames ou Flamettes.
c Troisieme. Moucles, Tellines, Pines marines, Aigrettes, Nacres, Plumes.
d Quatrieme. Cœur, Cœur de Bœuf.
e Cinquieme. Peignes Petoncles, Sourdons, Pelerines.
f Sixieme. Manches de couteau ou Couteliers.

Troisieme Classe, Polyvalves de Mer.

Familles.

I. Premiere. Oursins, Boutons de mer, Hérissons de mer.
II. Seconde. Vermisseaux de mer.
III. Troisieme. Glands de mer.
IV. Quatrieme. Poucepieds.
V. Cinquieme. Conque, Anatifere, Bernache.
VI. Sixieme. Dails, Pholades, Pitauts, Dattes.

Deux

1.re Classe Vniualues.

D C B A

H G F E

K

I

N M L

P O

2.de Classe biualues.



3.me Classe poliualues.



Deux Classes de Coquilles d'eau douce.

Les Coquilles d'eau douce n'ont que 2 Classes : univalves & bivalves.

Dans les univalves, ce sont Lepas, Limaçons, Vis, Buccins, Sabots, Nerites, Conques, Tonnes.

Dans les bivalves, ce sont Cames, Moules, Peignes.

Deux Classes de Coquilles terrestres.

Dans la premiere sont les Limaçons, Buccins, Vis, Conques spheriques.

Dans la seconde sont les Limaçons sans coquilles.

DES ANIMAUX.

LA Terre, les Eaux qui l'accompagnent, & l'Air dont elle est environnée, sont peuplés & animés par une prodigieuse quantité d'Êtres de différentes espéces, vivants, sensibles, & diversement organisés, suivant l'Elément dans lequel ils naissent, croissent & se perpétuent. Le nom général d'*Animaux*, leurs a été donné, comme étant les substances qui animent le Globe terrestre. Les formes différentes des Animaux, se conforment à leurs différentes destinations, ce qui donne lieu de pouvoir les diviser en plusieurs Classes,

SÇAVOIR:

Les Animaux à quatre pates.
Les Animaux Amphibies ou de terre & d'eau.
Les Animaux à quatre pieds.
Les Reptiles ou Serpents.
Les Insectes.
Les Oiseaux.
Les Poissons.
Les Insectes d'eau.

DES ANIMAUX A QUATRE PATES.

L'Homme.	Le Furet.
Le Chien domeftique.	Le Bléreau.
Le Chat domeftique.	La Marmotte.
L'Ours.	L'Ecureuil.
Le Loup.	Le Liévre.
Le Renard.	Le Lapin.
Le Chat fauvage.	Le Loir.
La Fouine.	Le Rat.
Le Putoire.	La Souris.
L'Hermine.	Le Mulot.
Le Rofelet.	La Taupe.
La Belette.	La Mufaraigne.

Etrangers.

Le Singe.	Le Chat-Cervier.
Le Lion.	Le Chameau.
Le Tigre.	Le Dromadaire.
Le Léopard.	L'Eléphant.
La Panthere.	Le Mufc.
Le Loup-Cervier.	La Civette.

Les Animaux à quatre pates font ceux dont les pieds font terminés par des doigts charnus & féparés l'un de l'autre ordinairement au nombre de cinq, fouvent quatre, quelquefois trois, chacun finiffant par un ongle. Il y en a de domeftiques qui habitent avec l'Homme, les autres font fauvages, vivant dans les plaines, dans les bois, dans les montagnes.

L'Homme marche fur deux pates qu'il nomme fes pieds, fes deux pates de devant font fes mains; il fe tient debout fur fes deux pieds, excepté dans fon enfance, où il marche fouvent à quatre pates. L'Homme eft très varié de vifage, de taille, & de couleurs depuis le blanc mêlé d'un peu de rouge, jufqu'au noir jais. Sa femelle fe nomme *la Femme*, fes enfans mâles fe nomment *Fils*, & les femelles *Filles*.

La Femme porte neuf mois (plus rarement ſept) un enfant, quelquefois deux qu'on nomme *Jumeaux* quand ils ſont mâles, & *Jumelles* ſi c'eſt des femelles. *L'Homme parle, rit, pleure, crie & chante.*

Le Chien eſt un Animal domeſtique; c'eſt qüaſi le ſeul qui ait l'avantage d'être pris pour exemple dans les diſputes qui s'élevent pour & contre l'ame des Animaux. Il s'attache à l'Homme, dont il fait les délices & la ſûreté; malgré cela ſon nom eſt une injure, ce qui paroît inconſéquent. Il y en a grand nombre d'eſpéces de différentes tailles, poils & formes, ſçavoir:

Chiens courants.	Danois.
{Epagneuls.	Dogues.
{Bracs.	Chiens de Sibérie.
Baſſets.	Bichons.
Briquets.	Petits Epagneuls.
Mâtins.	Doguins.
Roquets.	Chiens Turcs.
Barbets.	Petits Danois.
Levriers.	Levrons.

On ſe ſert des Chiens à différents uſages, ſcavoir:

Des Chiens courants, pour chaſſer le Cerf, le Sanglier &c.

Des Epagneuls & des Bracs, pour arrêter les Perdrix, les Cailles; alors on les nomme *Chiens d'arrêt*, *Chiens fermes*, *Chiens couchants.*

Des Baſſets, pour chaſſer dans les bois les Lapins & tout ce qu'ils rencontrent. Il y en a à jambes torſes & à jambes droites.

Des Briquets, qui ſont des petits Chiens courants, pour chaſſer au Bois & en Plaine.

Des Mâtins, 1°. pour garantir les maiſons de l'approche des Voleurs, on les nomme alors *Chiens de Cour*; 2°. pour ayder les Bergers à garder leurs Moutons, on les nomme alors *Chiens de Berger.*

Des Roquets, ce ſont d'aſſez petits Mâtins qui ne ſervent guères qu'à tourner la broche dans les Cabarets.

Des Barbets, ils ont le poil friſé ; ils ſervent à aller à l'eau, c'eſt-à-dire, à nager pour faire partir les Oiſeaux d'eau. Les Cochers ont ſouvent des Barbets ſur leurs ſiége.

Des Levriers, ce ſont de très beaux Chiens, & d'une grande vîteſſe. On s'en ſert pour courir le Liévre à vue, ils le joignent & le prennent aiſément.

Des Danois, ils ſont de deux tailles ; les grands reſſemblent à des Levriers groſſiers ; ils ne ſervent à rien qu'à courir devant les caroſſes ; les petits ſont aſſez jolis, & ſont Chiens de Femmes.

Des Dogues, ce ſont de gros & grands Chiens propres à garder les maiſons de l'approche des Voleurs ; on les enchaîne pendant le jour, parce qu'ils ſont très forts & très dangereux.

Les Chiens de Sibérie ou *Louvets* ont le nez & les oreilles d'un Renard ; ils ne ſont utiles à rien ; les Cochers & quelques femmes les aiment beaucoup.

Les Bichons. *Les petits Epagneuls.* *Les Doguins.* *Les Chiens Turcs.* *Les petits Danois.* *Les Levrons.*	Chiens de Femmes ; ils ſont les délices des Dames.

La femelle du Chien ſe nomme *Chienne*, & ſes petits, *petits Chiens* ou *Chieaux*.

Elle porte environ trois mois ſix petits & plus. *Le Chien aboye.*

Le Chat, Animal domeſtique, le mâle ſe nomme *Matou*. Le Chat eſt très utile pour détruire dans une maiſon les Rats & les Souris ; il eſt méfiant & indocile, extrêmement adroit ; il ſe tient ſouvent au plus haut de la maiſon, & marche facilement ſur les toits.

La femelle ſe nomme *Chate*, & ſes petits *Chatons*.

Elle porte deux fois l'an ſix ſemaines, & fait juſqu'à ſix petits. *Le Chat miaule.*

L'Ours eſt un Animal ſauvage, habitant vers les pays froids, il eſt grand, d'une figure informe, carnacier & très dangereux; il y en a de grands & de petits, de poil caffé brûlé & de blancs. Ils aiment les vaſtes forêts & les hautes montagnes. Ils grimpent aux arbres très habilement. *L'Ours rugit.*

Sa femelle ſe nomme *Ourſe*, & ſes petits *Ourſons*.

Le Loup eſt un Animal ſauvage, très carnacier, & hardi quand il a faim. C'eſt un eſpéce de grand Chien ſauvage, poil gris-roux. Il y en a de deux ſortes, l'un eſt le plus epais, on le nomme *Loup-Mâtin*; l'autre plus dégagé, on le nomme *Loup-Levrier.* Ils attaquent & mangent principalement les Aſnes & les Moutons, & enfin tout ce qui ne ſçauroit leurs reſiſter; il vivent auſſi de bêtes mortes. *Le Loup heurle.*

Sa femelle ſe nomme *Louve*, & ſes petits *Louveteaux.* Elle porte trois mois & demi.

Le Renard eſt un Animal ſauvage, eſpéce de Chien médiocre, de poil roux; il vit de volaille & de gibier; il ſe tient dans les bois & dans des terriers. *Il a un aboyement foible & enroué.*

Sa femelle ſe nomme *Renarde*, & ſes petits *Renardeaux.*

Le Chat ſauvage eſt un Chat plus gros que le Chat domeſtique; il eſt gris, roux, rayé de bandes noirs; il habite les grandes Forêts, où il fait beaucoup de dégat de gibier.

La Fouine ou Martre.
Le Putoire.
L'Hermine.
Le Roſelet.
La Belette.
} ſont tous Animaux carnaciers du même genre. Ils ne ſont que ſuccer le ſang des Animaux & Oiſeaux qui ne peuvent leurs reſiſter. Ils portent comme les Chats, & mettent bas vers l'Eté, depuis trois juſqu'à cinq & ſept petits.

La Fouine, dont le mâle ſe nomme *Foin*, eſt longue, baſſe de terre, le nez pointu, la queue longue & garnie de longs poils; elle eſt très ſubtile. Elle ſe

retire dans les bois & dans les foins des greniers. La couleur de la Fouine & du Putoire est caffé brûlé.

L'Hermine est toute blanche en Hyver, & a le bout de la queue noire; elle se nomme *Roselet* en Eté, comme si c'étoit un autre animal, trompé par la couleur de son poil, qui alors est devenu roux.

La Belette est petite, rousse.

Le Furet, originaire des pays chauds, est une espéce de grande Belette; il y en a de blancs & de jaunes; on les prive, & on s'en sert pour faire sortir les Lapins de leurs terriers, afin qu'ils donnent dans les filets qu'on leurs tend; cette Chasse s'appelle *Fureter*.

La femelle porte deux fois par an, & pendant six semaines, depuis cinq petits jusqu'à neuf.

Le Blêreau ou *Tesson* est un animal sauvage, roux mêlé de noir, de la taille d'un Renard, bas de terre, ramassé & le dos rond. Il y en a de deux sortes, l'un dont la tête a quelque ressemblance à celle du Chien, se nomme *Blereau Chenin*; l'autre à celle du Cochon, s'appelle *Blereau Porchin*. La différence du Chenin au Porchin, est que le Chenin a le nez tout droit comme un Chien, & le Porchin a le nez plus alongé & un peu retroussé, ce qui lui donne l'apparence d'un groin de Cochon. Il creuse des terriers dans les bois, où il se tient. Il vit de racines & de fruits. *Il grogne foiblement.*

Sa femelle met bas en Eté; elle fait jusqu'à quatre petits.

La Marmotte est un animal sauvage, assez commun dans les montagnes de Savoye, de taille d'un Chat, de poil brun, & fait comme un Lievre, mais massif & à jambes courtes, très gras & lourd. La Marmote dort pendant six mois; elle vit d'herbes.

L'Ecureuil est un assez petit animal sauvage, d'un roux cerise, très alerte, ayant une queue longue & très touffue. Il habite les futayes, il s'élance en l'air d'un arbre à l'autre & de branche en branche; il

vit de noisettes & autres fruits des arbres des forets ; sur lesquels il fait son nid comme les Oiseaux.

Sa femelle met bas vers la fin de Mai trois ou quatre petits.

Le Lievre est un animal sauvage, de taille médiocre, de poil roux clair ; il court d'une grande vîtesse ; il est bon à manger. Il habite principalement les plaines & les montagnes ; il ne vit que d'herbes. Le mâle se nomme *Bouquin*, la femelle *Haze*, les petits *Levreaux*.

La femelle porte trois ou quatre petits un mois ; plusieurs fois l'année.

Le Lapin est un animal sauvage, plus petit que le Lievre à qui il ressemble assez ; il est communément de de poil gris ; il est bon à manger ; il habite les buissons & les jeunes bois ; où il fait des terriers pour se cacher ; il ne vit que d'herbes ; il est très fécond. Le mâle se nomme *Bouquin*, la femelle *Haze* ou *Lapine*, les petits *Lapereaux*.

La femelle porte un mois, depuis cinq jusqu'à huit, plusieurs fois l'année.

Le petit Terrier peu profond que la Lapine construit pour y déposer ses petits, se nomme *Rabouilliere*. Le Terrein qu'on destine à peupler de Lapins, se nomme *Garenne*, & quand on l'entoure de murs *Garenne forcée*. Il se trouve des Lapins blancs, roux, noirs &c.

Le Loir ou *Liron* ou *Rat des Alpes*, est un animal qui ressemble à un Rat ; il est roux ; il fait son nid dans les touffes de jeunes arbres ; il vit de fruits. On dit qu'il dort six mois.

Le Rat est un petit animal gris-noir qui a une longue queue dénuée de poil ; il habite les maisons, granges, greniers, où il vit de tout ce qu'il peut ronger, principalement des grains. Il est très rusé, le Chat lui fait la guerre.

Sa femelle se nomme *Rate*, ses petits *Râtons* ; elle en fait plusieurs portées jusqu'à 5 ou 6, le plus souvent en Eté.

La Souris eſt plus petite que le Rat, elle lui reſſemble beaucoup, excepté qu'elle eſt d'un gris plus clair; elle fait les mêmes dégats. *Souris* eſt le mot générique du mâle & de la femelle; leurs petits ſe nomment *Souriceaux*.

Elle produit preſque en toutes ſaiſons juſqu'à ſept & huit petits.

Le Chat fait la guerre aux Souris & les mange.

Le Mulot, eſpéce de Souris ſauvage, rouſſe, qui fait des petits terriers dans les grains, & qui s'en nourrit.

Sa femelle fait juſqu'à dix petits, pluſieurs fois l'année.

La Taupe eſt un animal ſouterrein, gros comme un Rat, couverte de poil court, cendré-noir; elle a un groin alongé comme le Cochon. La Taupe vit de racines; elle ſe fait des chemins ſous la ſuperficie de la terre; elle éleve de tems en tems des petites monticules rondes qu'on nomme *Taupinieres*.

Cet animal eſt aveugle, quoiqu'il ait deux petits points noirs & luiſants à la place ordinaire des yeux, mais ils ne paſſent pas la peau, puiſqu'ils viennent avec la peau, quand on l'écorche.

La Muſaraigne, eſpéce de petite Souris à muſeau alongé, aimant les ſouterreins & les lieux humides. Il y en a de griſes & d'autres noires & le ventre blanc; on dit la morſure de cet animal venimeuſe.

Les Étrangers.

Le Lion eſt dit le Roi des Animaux ſauvages à cauſe de ſon regard majeſtueux & terrible, de ſon rugiſſement effrayant, de ſon ample criniere, de ſa ſubtilité, legéreté & force ſupérieure. Il eſt au moins de la hauteur d'un Loup, d'un poil roux clair, peu élevé ſur ſes jambes, membru, les pates larges, garnies d'ongles très forts & pointus, une queue groſſe & longue, terminée par un toupet de poil. Il vient à bout de tout ce qu'il attaque, & le dévore; on ne laiſſe cependant pas de le priver. Nous ſommes exempts de cet animal dans notre

continent d'Europe, il eſt en Aſie & en Affrique. *Il rugit.*

Sa femelle a le col ſans criniere, on l'appelle *Lionne*, & ſes petits *Lionceaux.*

Le Tigre, animal ſauvage, carnacier, auſſi haut que le Lion, mais plus alongé. Il a un beau poil jaune ſemé de taches noires rondes ou bleu très foncé, & eſpacées aſſez également ſur tout ſon corps, la tête d'un Chat, les oreilles rondes, la queue longue. C'eſt un bel animal, mais le plus cruel de tous; on ne ſçauroit le priver. Il y en a une autre eſpéce plus petite en tout. *Il rugit.*

Sa femelle ſe nomme *Tigreſſe.*

Le Léopard eſt un animal ſauvage, carnacier; il tient du Lion & du Tigre, mais au lieu de taches rondes, il eſt barré du dos au ventre, aux épaules & aux cuiſſes de bandes noires, & il a le bout & les côtés de la tête vers le muffle, blancs; on le prive au Mogol pour la Chaſſe des Gazelles; il ſaute très légerement, c'eſt ainſi qu'il attrape ſon gibier. *Il rugit.*

La Panthere reſſemble aſſez au Tigre, mais le poil & les taches ſont moins belles, ſes oreilles ſe terminent vers le bout par de longs poils qui les font paroître pointues. *Elle rugit.*

Le Singe eſt un animal ſauvage, & le plus reſſemblant à l'Homme de tous les Animaux; il eſt velu. Cette eſpéce d'animal eſt ſi diverſifiée pour la taille, les couleurs & les formes, qu'on n'eſt pas encore parvenu à en connoître toutes les eſpéces. Les uns ont une longue queue, les autres n'en ont point du tout. Il y a des eſpéces de petits Singes à longs poils, qu'on nomme *Sapajoux*, d'autres très petits, nommés *Sagouins.*

La femelle ſe nomme *Guenon* ou *Guenuche.*

Le Chameau eſt un animal domeſtique dans les Pays chauds des Indes orientales; il a ſix à ſept pieds de haut, haut monté ſur jambes, le col très long, les lévres en avant au-delà du nez qui paroît épaté. Il

a une haute bosse au milieu du dos; on monte dessus; on le charge de balots; il est de petite nourriture, & resiste long-tems sans boire; il avance beaucoup au trot.

Sa femelle se nomme *Chamelle*.

Le Dromadaire est une espéce de Chameau plus petit. Celui-ci a deux bosses sur le dos, entre lesquelles on peut s'asseoir.

L'Elephant est le plus grand des Animaux terrestres; il est sauvage, mais on le prive aisément; il a neuf à dix pieds de haut; assez grossierement formé; sa peau est communément grise, rarement blanche, elle est dénuée de poil; ses oreilles sont très grandes, de petits yeux; sa lévre supérieure se termine en un canal fort long, qu'on appelle *sa Trompe*; c'est le conduit de sa respiration & de sa boisson; il s'en aide, comme d'une main, avec beaucoup d'adresse; deux dents très grosses & longues sortent de cette machoire, la pointe en avant; on les travaille de Sculpture & de Tableterie; c'est ce qu'on appelle *l'Yvoire*. Cet animal est commun en Asie, où les Souverains montent dessus; les Anciens les menoient à leurs guerres.

Le Musc, animal sauvage des Indes, de la taille d'un petit Chat alongé, ayant le museau pointu comme un Rat, de poil gris, rayé de noir; il porte, ce qu'on appelle *le Musc*, entre l'anus & le sexe, dans une poche faite exprès.

La Civette, animal sauvage des Indes, carnacier comme le Chat, gros comme lui, alongé comme la Fouine, tout le corps couvert de poil long & rude, marqué par bandes blanches & noires, ses yeux sont au milieu de deux grandes taches noires; le reservoir où est ce qu'on nomme *la Civette*, est situé comme celui du Musc.

Le Loup-Cervier ou *Linx*, animal sauvage des Pays froids; il ne ressemble nullement au Loup, il tireroit plutôt sur le Chat; mais il est beaucoup plus grand; il a le poil long, mêlé de roux, de blanc & de

noir ; les longs poils qu'il a au haut de ſes oreilles, les font paroître pointues. Il habite les bois, il eſt très carnacier.

Le Chat-Cervier eſt une petite eſpéce de Loup-Cervier.

LES AMPHIBIES.

Ces Animaux ſont tous à pates ; il s'en trouve d'eau douce & de mer ; ils habitent les eaux, où ils ſe nourriſſent de Poiſſons ; mais il faut que de tems en tems ils en ſortent, pour reſpirer l'air. Ils ſont tous ſauvages.

D'Eau Douce.	De Mer.
Le Loutre.	La Tortue.
Le Rat-d'Eau.	Le Loup marin.
Le Caſtor.	Le Lion marin.
L'Hippopotame.	La Vache marine.
	Le Veau marin.
	Le Lamentin.

Le Loutre, animal à quatre pates de la grandeur d'un médiocre Chien, de poil gris-rouſſeatre ; il habite les rivieres & ruiſſeaux, pour y vivre de Poiſſons ; il vient auſſi ſur la terre ; ſa tête reſſemble à celle d'un Chien.

Sa femelle met bas en Mars trois ou quatre petits.

Le Rat-d'Eau eſt un eſpéce de Rat amphibie, de poil brun ; il vit de petits Poiſſons, & ſe tient dans les petites rivieres & dans les ruiſſeaux.

Sa femelle met bas en Avril cinq ou ſix petits.

Le Caſtor, animal des rivieres du Nord de l'Amérique, eſt de la taille du Chien ordinaire, de poil gris-noir ; il vit de Poiſſon ; il ſe bâtit dans l'eau des maiſons à pluſieurs étages, qu'il maçonne avec ſa queue, faite en ſpatule plate & large ; il vient ſouvent ſur terre. On conſtruit des chapeaux avec ſon poil.

L'Hippopotame ou *Cheval de riviere*, eſt un gros & grand animal de la hauteur d'un Chameau ; ſa tête tire

ſur celle du Cheval; il a quatre groſſes dents ou défenſes qui lui ſortent de la gueule, deux à chaque côté de la machoire; ſa peau eſt ſans poil; non-ſeulement il vit de Poiſſons & d'herbes, mais il dévore tout ce qu'il peut attrapper; il s'en trouve dans les rivieres d'Egypte, en Afrique.

La Tortue eſt un animal informe à quatre pates, ayant le dos & le ventre couverts de fortes écailles en forme de bouclier. Il y en a de beaucoup d'eſpéces, ſoit de Mer, ſoit de Terre, depuis deux pieds juſqu'à 5 pieds de long; celles de Mer ſont les plus groſſes; elles ſortent de l'eau, pour pondre dans le ſable; la chaleur du ſoleil fait éclore leurs œufs. On fait des tabatieres de l'écaille de l'eſpéce nommée *Carret.*

Le Loup marin.
Le Lion marin.
La Vache marine.
Le Veau marin.

Sont de grands Animaux qui, quoique d'eſpéces & groſſeurs différentes ſe reſſemblent aſſez pour l'eſſentiel de la figure. En général, ils ont une tête ronde, de petits yeux très vifs & perçants, le poil court, ordinairement gris-brun; ils n'ont que les deux pates de devant, leurs derriere ſe termine en une queue ou nageoire. Ils ſortent à terre ſur les bords de la Mer.

Le Lamentin eſt un Amphibie quelquefois plus gros qu'un Bœuf; il eſt aſſez commu en Amérique, vers la riviere des Amazones, au Midi de l'Amérique; il a la peau ridée, parſemée de quelques poils rudes, deux pates de devant très foibles, ce qui fait qu'il ne peut que ſe traîner à terre tout auprès de l'eau, & une queue en nageoire très groſſe.



DES ANIMAUX A QUATRE PIEDS

Pleins, Fourchés et a Cornes.

Les Animaux à pieds, ſont ceux dont les pieds ſont formés avec de la corne, ou d'un ſeul contour, ou bien fendu par le milieu en deux parties égales, dont chacune forme un ongle ſéparé.

Les Animaux qui portent des cornes ſur la tête, & quelques-uns qui n'en portent point, ont les pieds refendus ou fourchés.

A QUATRE PIEDS PLEINS.

Le Cheval.
L'Aſne.
Le Mulet.
Le Joumart.
Le Zébre ou Aſne ſauvage.

Le Cheval eſt un animal trop connu pour le décrire ici. *Il hannit.*

Sa femelle ſe nomme *Cavalle* ou *Jument*, ſes petits mâles *Poulins*, ſes femelles *Pouliches* ou *Poultres*.

La Cavalle ne porte qu'un petit, rarement deux, onze mois & quelques jours.

L'Aſne, ou *Baudet*, ou *Rouſſin* eſt le plus ſain & le plus fort, pour ſa taille, de tous les Animaux domeſtiques. *Il brait*

Sa femelle ſe nomme *Aneſſe*, ſes petits *Anons*.

L'Aneſſe porte un petit, onze mois, comme la Cavalle.

Le Mulet eſt un animal monſtrueux, puiſqu'il eſt engendré d'un Aſne & d'une Cavalle, ou d'un Cheval d'une Aneſſe.

La femelle ſe nomme *Mule*.

Un Mulet ou une Mule de petite taille, ſe nomme *Muleton*.

Les Mules n'engendrent jamais.

Le Joumart eſt un animal monſtrueux; il eſt engendré d'un

Taureau & d'une Jument, ou d'un Cheval & d'une Vache; il ne devient guères plus gros qu'un Asne, & a toujours les pieds pleins. Les Joumarts n'engendrent jamais, de quelque sexe qu'ils soient.

Le Zèbre, animal sauvage, ressemble à l'Asne pour les oreilles, mais il est plus grand & plus étoffé. C'est un bel animal par sa robbe; nous l'appellons *Asne sauvage*. Il se trouve en Afrique vers le Cap de Bonne-Espérance. Le fond de son poil est roux-brun, depuis la tête jusqu'aux pieds entierement rayé de bandes blanches, espacées à distances, partant du bout du nez & du chanfrein, se répendant sur le col & les épaules, se rapprochant au poitrail, d'où elles entourent les jambes de devant, comme des anneaux, jusqu'aux sabots, celles qui barrent les flancs, depuis les épaules jusqu'à la croupe, forment comme des cerceaux, & finissent en une masse blanche sous le ventre, celles de la croupe vont en biaisant sur les cuisses, vers le ventre, & se disposent en anneaux le long des jambes de derriere jusqu'au sabot. Ces animaux vont en bande, & sont très sauvages & très vîtes.

A QUATRE PIEDS FOURCHÉS ET A CORNES.

A Cornes.

Le Taureau.
Le Buffle.
Le Belier.
Le Bouc.
Le Cerf.
Le Daim.
Le Chevreuil.
Le Chamois.
Le Bouc-Etain.

Etrangers à Cornes.

La Gazelle.
La Chévre jaune.
Le Renne.
L'Eland.
Le Rhinocéros.

Sans Cornes.

Le Verrat ou Pourceau.
Le Sanglier.

Les Bêtes à cornes ont la faculté de ruminer, c'est-à-dire, de remacher la nourriture qu'ils ont avalée, pour ensuite la faire passer d'un estomach dans l'autre, car elles

ont quatre estomachs avant les boyaux, de plus elles n'ont point de dents de devant à la machoire d'enhaut.

Les quatre estomachs se nomment:	Le premier, la Panse, l'Herbier, le Gras-Double. Le second, le Bonet, le Rézeau. Le troisieme, le Millet, le Feuilleret. Le quatrieme, la Caillette.

Le Taureau a deux cornes au-dessus du front, faites en (S) allongée.

Sa femelle se nomme *Vache*; elle a aussi des cornes; ses petits, *Veaux*, les jeunes Vaches, avant d'avoir vêlé, *Genisses. Il beugle.*

La Vache porte neuf mois un seul petit.

Le Taureau châtré se nomme *Bœuf.*

Le Buffle est un espéce de Taureau sauvage des pays chauds; quand on l'a privé, on le châtre, & alors il devient plus docile, & sert à labourer.

Le Belier a deux cornes au-dessus du front, qui se recourbant par derriere ses oreilles, présentent leurs pointes vers ses yeux; il est couvert de laine au lieu de poil. *Il bêle.*

Sa femelle n'a point de cornes; elle se nomme *Brebis*, son petit, *Agneau*; elle porte cinq mois un seul petit.

Le Belier châtré se nomme *Mouton.*

Le Bouc a deux cornes élevées au-dessus du front, qui se recourbent de côté en dehors. *Il chevrotte.*

Sa femelle a des cornes, mais plus petite; elle se nomme *Chevre*, & son petit, *Chevreau*; elle porte cinq mois un seul petit.

Le Cerf, animal sauvage des Forêts, de la grandeur d'un Asne; il a au-dessus du front deux cornes fort élevées, que les Chasseurs nomment *son bois*; elles sont hérissées de plusieurs branches ou cornichons, que les Chasseurs nomment *Andouillets.* Son poil est roux clair ou fauve; les cornes du Cerf tombent tous les ans, & il en revient de nouvelles. *Il rée.*

Sa femelle n'a point de cornes, elle ſe nomme *Biche*; elle porte huit mois un ſeul petit appellé *Faon*, qu'on prononce *Fan*.

Le Daim eſt un animal ſauvage des Forêts; il eſt plus petit que le Cerf, dont il tient beaucoup. Il a deux cornes élevées, larges & plates, garnies de quelques cornichons, qui en rendent les bords feſtonés; ſon poil eſt roux, parſemé de taches rondes & blanches; il s'en trouve de tous noirs, mais rarement. *Il rée.*

Sa femelle n'a point de cornes; elle ſe nomme *Dine*, ſon petit, *Dineau*; elle porte un ſeul petit huit mois.

Le Chevreuil eſt un animal ſauvage des Forêts, plus petit que le Daim; il a deux cornes accompagnées de peu de cornichons, le poil roux foncé. *Il rée.*

Sa femelle n'a point de cornes; on la nomme *Chevrete*, ſon petit, *Faon de Chevreuil*; elle en fait ordinairement deux, quelquefois un ſeul, rarement trois; elle porte cinq mois & demi.

Le Chamois eſt un animal ſauvage, habitant les Montagnes couvertes de neige; il a deux cornes minces, recourbées par le haut, vers ſon dos, la pointe en bas; le poil jaune clair. On fait de ſa peau des Gants & des Bas.

Etrangers.

Le Bouc-Etaim eſt un animal ſauvage, ſe tenant toujours au milieu des neiges; il reſſemble beaucoup au Bouc domeſtique. Son ſang paſſe pour être un reméde ſouverain contre la pleuréſie.

La Gazelle eſt une petite Chevre ſauvage des Indes orientales; ſes deux cornes ſont en ondes & droites.

La Chevre-Jaune eſt un eſpéce de Chevre ſauvage, vers la Chine & la Tartarie.

Le Renne, animal ſauvage des pays les plus froids. C'eſt un eſpéce de Cerf plus étoffé que le notre; il vit de la mouſſe qu'il trouve ſous la neige; il a deux cornes au-deſſus du front, dont quelques cornichons

chons garniſſent le front par devant, mais la maîtreſſe tige de la corne ſe rabat tout de ſuite en arriere, & coule aſſez loin, preſque horizontalement, au-deſſus du dos, accompagnée de quantité de cornichons juſqu'au bout. Son poil eſt roux.

La femelle a des cornes pareilles.

Le Renne eſt la reſſource des Peuples du Nord vers les Poles; ils en ont des troupeaux qu'ils ont privés; ils en mangent la chair, ſe vêtiſſent de ſa peau, & l'atellent à leurs traîneaux.

L'Eland eſt un animal ſauvage des pays froids, habitant les Forêts. C'eſt un eſpéce de Daim, ayant les cornes faites de même; mais il eſt beaucoup plus grand, étant de la taille d'un double Bidet.

Le Rhinocéros eſt un animal ſauvage des Indes orientales. Il a ſix à ſept pieds & plus de haut, de couleur gris foncé, ſans poil; ſa peau eſt remplie de petites & grandes élévations en forme d'ampoules, elle fait pluſieurs replis en divers endroits de ſon corps; ſa lévre ſupérieure pend ſur l'inférieure; il a une forte corne toute droite ſur le milieu du bout du nez, & une autre au milieu du garrot; celle-ci manque à ſa femelle. Il ne vit que d'herbes; il n'eſt pas commun, même dans ſon pays natal. On le dit ennemi de l'Elephant.

Sans Cornes.

Le Verrat ou *Porc* ou *Pourceau*.

Sa femelle ſe nomme *Truye*, & ſes petits, *petits Cochons*; elle porte quatre mois juſqu'à quinze petits & plus. *Il grogne.*

Le Verrat châtré ſe nomme *Cochon*.

Le Sanglier, animal ſauvage des Forêts; il reſſemble au Verrat pour l'eſſentiel, les différences ſont qu'il eſt plus court & ramaſſé, que ſon poil eſt long, rude & noir mal teint, & qu'il a deux dents de la machoire inférieure qui ſortent en dehors, & s'élévent tout droit aux deux côtés de ſa gueule, qu'on nomme *ſes déſenſes*; & deux autres plus pe-

tites, qui se relévent de la machoire supérieure ; celles-ci sont placées un peu en avant des défenses inférieures.

La femelle se nomme *Laye*, & ses petits, *Marcassins* ; elle porte quatre mois jusqu'à douze petits & plus. Elle n'a point de défenses.

DES OISEAUX.

Les Oiseaux sont Animaux à pates ou doigts séparés, terminés chacun par un ongle qu'on nomme *griffe* ; ils n'ont que deux pates, qui peuvent passer pour leurs pates de derriere. Leurs aîles, au nombre de deux, tiennent, pour ainsi dire, lieu de pates de devant.

On peut diviser les Oiseaux en sédentaires & passagers, & les subdiviser encore en

Oiseaux domestiques ou Volailles.
Oiseaux des Bois.
Oiseaux des Plaines.
Oiseaux d'eau douce & de mer, ou Oiseaux aquatiques.
Oiseaux de nuit.
Oiseaux de proye & de volerie.
Oiseaux parleurs & de voliere, ou de chant.

OISEAUX DOMESTIQUES.

Le Coq & la Poule.
Le Coq d'Inde.
Le Paon.
Le Canard.
Le Jars & l'Oye.
Le Pigeon.
Le Moineau.
Le Cigne.

Le Coq est un oiseau trop connu pour en faire ici la description ; il y en de plusieurs sortes.

Sa femelle se nomme *Poule* ou *Geline*, ses petits se nomment *Poussins*, & lorsqu'ils peuvent se passer de leurs mere, on les nomme *Poulets* ; si on châtre les mâles, on les nomme *Chapons* ; si on engraisse les Poulettes, on les nomme *Poulardes*. *Le Coq chante, la Poule caquette.*

La Poule couve jusqu'à 20 œufs pendant 21 jours.

Le Coq-d'Inde ou *Dindon* a été apporté des Indes en Europe ; il s'eſt tellement accoutumé au pays, qu'il eſt devenu Volaille ; c'eſt un des plus grands Oiſeaux domeſtiques. *Il glouſſe.*

Sa femelle ſe nomme *Dinde* ou *Poule d'Inde*, ſes petits, *Dindoneaux.*

La Dinde couve juſqu'à quinze œufs pendant un mois.

Le Paon, qu'on prononce *Pan*, eſt un oiſeau magnifique par ſon plumage ; il eſt grand comme un Dinde. *Il crie.*

Sa femelle ſe nomme *Paonne* & ſe prononce *Panne*, & ces petits, *Paonneaux* prononcés *Panneaux.*

La Paonne pond juſqu'à dix ou douze œufs, mais elle n'en couve que cinq pendant un mois.

Le Canard privé, ou *de Baſſe-Cour*, ou *barboteux*, eſt une Volaille aquatique, à qui il faut de l'eau pour y nager. *Il nazarde.*

Sa femelle ſe nomme *Canne*, ſes petits, *Cannetons.*

La Canne couve juſqu'à ſix œufs pendant un mois.

Le Jars ou *l'Oye mâle*, eſt un gros oiſeau aquatique domeſtique ; mais celui-ci ſe paſſe d'eau plus aiſément que le Canard. On plume les Oyes pour en faire Lits de plumes, Couſſins &c.

La femelle ſe nomme *Oye*, ſes petits, *Oyſons.*

L'Oye ne couve que ſes œufs pendant un mois.

Le Pigeon de colombier ou *bizet*, eſt un oiſeau domeſtique qui vole au loin & revient toujours au Colombier.

Les Bizets ſont les petits Pigeons ; leurs couleur eſt ardoiſée, le col bleu changeant. *La Pigeonne*, qui eſt la femelle, ne couve que deux œufs pendant un mois ; ſes petits ſe nomment *Pigeoneaux.*

Le Pigeon de Voliere, eſt une groſſe eſpéce de Pigeons très variée ; on les appelle *Pigeons de Voliere*, du nom de la petite retraite qu'on leurs conſtruit, laquelle ſe nomme auſſi *Volet* & *Fuye* ; on les y nourrit ; ils y ſont deux petits preſque tous les mois de l'année. Ce ſont de très beaux Oiſeaux, de couleur variée, & ayant dans leurs confor-

mation quelques legéres différences qui leurs ont occasionné les noms suivants :

Mondains.	Nonets.
Polonois.	Frisés.
Bédorés.	Heurtés.
Queues de Paon.	Suisses.
Grosse-Gorges.	Soupe-de-Lait.
Patus.	D'Espagne.

La femelle de tout Pigeon, se nomme *Pigeone*, & ses petits, *Pigeoneaux.*

Le Pigeon rouçoule.

Le Moineau franc ou *Passereau* est un petit oiseau sauvage, mais qui est si hardi & si vorace, qu'il s'impatronise dans les Basses-Cours, dans les Colombiers & par-tout où il trouve à manger, il fait bien du dégat dans les Greniers, & ne devient privé, que pour faire du mal.

Le Cigne peut passer dans nos climats pour un oiseau aquatique domestique ; il est vrai qu'il n'est utile à rien, mais sa grande blancheur, & son air fier & noble quand il nage sur une piéce d'eau, satisfait la veue aux dépends de la bourse, car il mange beaucoup, & il faut le nourrir. Cet oiseau est naturellement sauvage, mais il se prive aisément ; il est plus gros qu'une Oye.

La femelle ne couve que trois œufs.

Oiseaux des Bois, Sédentaires.

J'appelle Oiseaux des Bois sédentaires, ceux qui restent toute l'année dans notre Continent, quoique quelques uns voyagent d'un pays dans un autre, sçavoir :

La Pie.	Le Pigeon ramier.
Le Geay.	La Tourterelle.
Le Pic-Vert.	La Grive.
Le Merle.	Le Loriot.
Le Piquebois.	La Piegriéche.
La Gelinotte.	Le Faisan.
Le Coq de bruyere.	Le Corbeau.

La Pie est un oiseau gros comme un Bizet ou petit Pigeon ; il est noir & blanc. La Pie vit d'insectes des Bois ; elle est carnaciere. Ses petits se nomment *Piots*.

Le Geay est aussi gros que la Pie ; de plumage roux ; il a cinq ou six petites plumes au haut de chaque aîle, barrées de bleu & de blanc. Il vit comme la Pie.

Le Pic-Verd est de même grosseur, le plumage verd, le dessus de la tête couleur de feu ; sa langue est longue de plus d'un demi pied, ronde & grosse comme une ficelle. Il gravit en montant le long de la tige des arbres, auxquels il fait des trous à coups de bec, dans lesquels il fourre sa langue, pour attirer à lui ce qui s'y rencontre d'insectes, ou y faire son nid.

Le Merle est d'un tiers plus petit que ceux ci-dessus ; il est tout noir & a le bec jaune. Il s'en trouve de blancs dans les pays de neige.

Le Piquebois, oiseau du genre du Pic-Verd, est gros comme un Merle, d'un beau plumage blanc, noir, & le dessus de la tête rouge.

La Gelinotte, espéce de Poule sauvage, d'un plumage bariolé comme la Perdrix ; elle est très bonne à manger.

Le Coq de Bruyere est un espéce de Faisan noir ; ses petits se nomment *Grienaux* ; ils sont bons à manger.

Le Pigeon ramier est un Pigeon sauvage assez gros ; il est gris ; il est bon à manger.

La Tourterelle, espéce de Pigeon plus petit que le Pigeon de Colombier ; elle est bonne à manger. Ses pepetits se nomment *Tourtereaux*.

La Grive ; on en compte de trois espéces, *la grosse Grive* ou *Tourde* est grise, & grosse comme un Merle ; *la Grive commune* qui est roussâtre, est plus petite ; & *la Mauviette* qui est la plus petite & la meilleure à manger ; elles vivent des fruits des Bois & de raisin.

Le Loriot, oiseau gros comme un Merle ; le mâle est d'un

beau jaune jonquille, la femelle plus grise; il aime de préférence les cerises & les fruits rouges.

La Pie-Griéche est grosse comme une petite Grive, la queue longue; elle est de plumage noir & blanc. Elle est très hargneuse aux autres oiseaux.

Le Faisand, gros comme une grosse Poule, très bel oiseau, mêlé de bleu & de rouge. Le mâle se nomme *Coq Faisand*, la femelle, *Poule Faisande*, les petits, *Faisandeaux*. Le Faisand est très bon à manger.

Le Corbeau est un oiseau peu commun, presque gros comme un Dindon; il ressembe à la Corneille noire; il séjourne & fait son nid dans les grandes Forêts, où il est très rare.

Oiseaux des Plaines.

Les Oiseaux de Plaines, sont ceux qui habitent les Plaines, où ils trouvent leurs nourriture, soit herbes, soit graines ou insectes.

La Perdrix grise & la Roquette.
La Perdrix rouge & la Bartavelle.
Le Courlis.
La Canne-Pétrasse ou Pétiere.
L'Outarde.
La Huppe ou Pupue.
La Corneille.
Le Vanneau.
L'Etourneau ou Sansonet.
L'Alouette & le Cochevis, ou Alouette hupée.
L'Ortolan.
Le Bec-Figue.

La Perdrix en général, est un oiseau dont il y a plusieurs espéces; la grise est la plus commune; la rouge est ainsi nommée, parce qu'elle a le bec & les pates rouges.

La Perdrix grise est un peu plus grosse qu'un Pigeon ordinaire; son plumage est roux marbré de blanc & de gris-brun; le mâle, qu'on nomme *Coq-Perdrix*, se distinge par une tache caffé, formée en fer à cheval, marquée sur son ventre, Une plus petite espéce se nomme *Roquette*; elle habite les montagnes, & voyage en très nombreuse compagnie; on en rencontre quelquefois jusqu'à 60 & 80 ensemble.

La Perdrix rouge est un bel oiseau ; elle plus grosse que la grise ; son plumage est caffé clair & noir par écailles ; elle a le bec & les pates rouges.

Il y a des pays où on nomme la grosse espéce de Perdrix rouges, *des Bartavelles*.

Toutes les espéces de Perdrix sont bonnes à manger. Les mâles de toute Perdrix se nomment *Coqs Perdrix*, les femelles, *Poules Perdrix* ; & les petits, *Perdreaux*.

Le Courlis ou *Corlieu* est un oiseau des Plaines hautes, gros comme un gros Pigeon ; son plumage est grisroux mêlé de blanc ; il a un cri perçant, qu'il ne fait entendre que vers l'entrée de la nuit. Il vit de vers & d'insectes qu'il trouve dans les Plaines.

La Canne-Pétrasse ou *Petiere* est un oiseau gros comme une Poule ; le mâle a le col bleu, le reste du plumage blanc & jaune ; la femelle est jaspée de blanc & de jaune. Cet oiseau n'est pas commun ; il vit dans les Plaines, & se nourrit comme le Courlis. Ses petits se nomment *Pétrasseaux* ; c'est un excellent manger.

L'Outarde est un gros oiseau de la taille d'un Dindon ; il se plaît dans les Plaines, sur-tout en Champagne ; son plumage est mêlé de blanc, jaune & noir par écailles ; ses petits se nomment *Outardeaux*, & sont bons à manger.

La Huppe ou *Pupue* est un bel oiseau, un peu plus gros qu'un Merle. Son plumage est jaune mêlé de blanc & de bandes noires ; elle porte sur sa tête une belle huppe ou couronne de plumes ; elle vit dans les Plaines ; elle fait son nid dans des bouzes de Vache.

La Corneille est un oiseau carnacier, gros comme une Poule, fort commun ; on en compte de trois espéces : la grande, toute noire, la mantelée, grise sur le dos & au ventre, & la petite ou Choucas, qui n'est grosse que comme un Pigeon, & qui a du gris au col ; les petits des Corneilles se nomment *Cornillards*.

Le Vanneau eſt un oiſeau gros comme un Pigeon, le haut du col blanc & le dos noir, le ventre blanc, quelques plumes longues lui font une pointe ſaillante derriere la tête; il aime les Plaines marécageuſes. Il eſt aſſez bon à manger.

L'Etourneau ou *Sanſonet* eſt un oiſeau preſque gros comme un Merle, noir, taché de jaune; il va toujours en grande bande, & vit des inſectes des Plaines.

L'Alouette eſt un petit oiſeau roux très commun dans les Plaines; il fait ſon nid dans les bleds, & ne chante que lorſqu'il s'éléve en l'air; ſon chant eſt agréable; il y en a de pluſieurs eſpéces; il y en a une hupée qui ſe nomme *Cochevis*. Les Alouetes ſe raſſemblent par bandes vers l'hyver; elles ſont alors bonnes à manger.

L'Ortolan eſt un petit oiſeau de Plaine, gros comme un Moineau; il engraiſſe dans les pays chauds, où il eſt très bon à manger.

Le Bec-Figue, très petit oiſeau de Plaine, qui ſe perche ſur la pointe des chaumes; il eſt très bon à manger qnand il eſt gras.

Oiseaux Passagers.

Les Oiſeaux paſſagers, ſont ceux qui voyagent au loin; ils vont cherchant les pays qui leurs conviennent, ſoit pour la température de l'air, ſoit pour la nourriture.

La Bécaſſe.
La Caille.
Le Râle-de-Genet.
Le Pluvier.
Le Guignard.
La Guignette ou Pic de terre.
L'Hirondelle.
Le Coucou.
Le Roſſignol.
L'Oye ſauvage.
La Cigogne.
La Gruë.

La Bécaſſe eſt groſſe comme un gros Pigeon, le plumage mêlangé de tanné roux & de taches noires, le bec mince & long; elle vient à la fin de l'automne, & s'en va ſur la fin de l'hyver; elle ſe tient dans les Bois le jour, & la nuit dans les Prairies; elles font, mais rarement, des petits en nos pays; on les nomme *Bécaſſeaux*.

La Caille eſt un oiſeau des Plaines, gros comme une Grive; il a le plumage mêlangé de jaune & de brun; il arrive à la fin du printems, & repart vers la fin de l'automne. Quelques Cailles font leurs petits dans nos Plaines; elles ſont bonnes à manger.

Le Râle de Genet eſt plus gros que la Caille, arrive & s'en retourne comme elle; il eſt roux jaune, il vole péſamment, mais il court d'une grande vîteſſe; il eſt excellent à manger, quand il eſt gras.

Le Pluvier eſt un oiſeau de la groſſeur d'un Pigeon de colombier; il y en a de deux ſortes, le Pluvier gris & le Pluvier doré, parce que ſon plumage eſt ſemé de taches jaunes; ils paſſent vers l'automne par bandes, & ſéjournent peu à chaque endroit. Le Pluvier doré eſt très bon à manger.

Le Guignard reſſemble en petit au Pluvier; il paſſe en bandes, & ſéjourne principalement dans les Plaines de Beauce, vers Chartres; il eſt très bon à manger.

La Guignette ou *Pic de terre* eſt un petit oiſeau reſſemblant au Pluvier, ou plutôt au Guignard; il paſſe en bande vers la Normandie, principalement aux Monts d'Erennes, près Falaiſe; il eſt excellent à manger tout frais tué.

L'Hirondelle eſt un oiſeau très connu; il arrive au printems, & repart en automne; il y en a de pluſieurs eſpéces, de noires, de rouſſes, de noires à cul blanc, qu'on nomme *petits Martinets*, & de plus groſſes noirâtres, nommées *grands Martinets*; il y en a auſſi de blanches, mais elles ſont rares.

Le Coucou eſt gros comme un pigeon, gris ſur le dos, le bec & le tour des yeux jaune; ſa femelle ne couve jamais, mais après avoir mangé les œufs de la Méſange, elle pond les ſiens dans ſon nid, & les laiſſe couver à ce petit oiſeau.

Le Roſſignol eſt un petit oiſeau des Bois, de couleur rouſſe-brune; il arrive au commencement du printems, & s'en retourne à la fin de l'été; il chante très mélodieuſement.

L'Oye ſauvage eſt faite comme l'Oye privée, un peu plus

petite ; elle va toujours en bandes nombreuſes ; elle habite les Plaines, & cherche les pays tempérés ; elle eſt bonne à manger.

La Cigogne eſt un grand oiſeau de paſſage, & qui va par grandes bandes ; ſon plumage eſt noir & blanc ; elle mange les Serpents ; elle aime les pays aquatiques.

La Grue, grand oiſeau de paſſage, de plumage gris, qui va en grandes bandes ; elle a le col fort long ; elle aime les lieux aquatiques, où elle vit comme la Cigogne.

Oiseaux Aquatiques.

On appelle Oiſeaux aquatiques, tant ceux qui nagent ſur l'eau, que ceux qui ſe tiennent aux environs des eaux, pour y vivre de Poiſſons ou d'autres productions aquatiques ; on peut les diſtinguer en Oiſeaux nageants, & en Oiſeaux ſéjournants au bord des eaux.

Oiſeaux nageants.

Canard ſauvage.
Sarcelle.
Poule d'eau.
Judelle ou Foulque.
Plongeon.
Macreuſe.
Pinguin.
Eidre.
Cormoran.
Pélican.
Le Cigne. *Voyez page 388.*

Oiſeaux des bords de l'eau.

Becaſſine.
Bécaſſon.
Cul-Blanc d'eau.
Héron.
Butord.
Bihoreau.
Raſle d'eau.
Courlis d'eau ou Bécaſſe de Mer.
Alcyon.
Hirondelle de Mer.
Oiſeau du Tropique, Paille-en-cul.
Frégate.
Martin Pêcheur, Pêche-Loche, Oiſeau Saint-Martin Drapier.

Le Canard ſauvage eſt un peu plus petit que le Canard barboteux ou domeſtique ; le mâle a le col bleu & le

bas de l'aîle, du reste il est roux & gris; la Canne ou sa femelle est rousse, entrecoupée de gris foncé; on nomme ses petits *Hallebrans*. Il nage sur l'eau, & vit de tout ce qu'il y rencontre.

La Sarcelle est d'un tiers plus petite que le Canard auquel elle ressemble beaucoup; elle nage & se nourrit comme lui.

La Poule d'Eau est presque toujours dans l'eau; elle est de plumage noir mal teint; elle a sur le front un espéce de casque qui se joint à la racine du bec, & est de même consistance. La femelle a le bec & le plastron gris; le Coq d'eau (qui est le mâle) les a rouges.

La Judelle ou *Foulque* est une espéce de Poule d'eau, toute noire, le bec & le casque blanc.

Le Plongeon est un petit oiseau d'eau, un peu plus gros qu'un Merle, de plumage roux, vivant de petits poissons & d'insectes d'eau, qu'il prend au fond de l'eau, où il plonge habilement. Il ne peut se tenir sur terre, parce que ses jambes sont hors d'équilibre aux deux côtés de son croupion; ses aîles ne font que l'élever un peu sur l'eau, pour l'aider à avancer plus vîte quand il veut couler sur sa superficie; il y en a de plusieurs espéces & grandeurs.

La Macreuse est un espéce de Canard de Mer, d'un plumage noirâtre, coulant sur la superficie de la Mer, comme le Plongeon sur l'eau douce, & vivant de même.

Le Pinguin est un gros oiseau de la taille d'un Coq; il a des plumes grises sur le corps, qui ressemblent à des poils, des moignons d'aîles sans plumes; il nage & plonge pour chercher sa vie sous l'eau; son bec est gros, court & canelé du haut en bas vers la racine; quand il est sur terre, il marche tout debout, parce que ses jambes sont tout à fait en arriere; on le trouve en plusieurs endroits sur les bords de la Mer.

L'Eidre, eſpéce d'Oye des pays froids, un peu plus petite que l'Oye ſauvage; elle nage ſur l'eau; le mâle eſt blanc & noir, la femelle eſt jaſpée comme la Canne ſauvage; ſous le bec inférieur, vers le goſier, pend une petite fanne ou prolongement de peau couverte de duvet. Le duvet de l'Eidre, ſous ſa plume, ſert à faire des Couvertures très chaudes & très legeres; c'eſt ce duvet qu'on nomme *l'Eidredon*.

Le Cormoran eſt un oiſeau d'eau, très vorace, & qui ne vit que de poiſſon; il eſt de la groſſeur d'un Coq, de plumage noir; il nage, plonge & pourſuit le poiſſon entre deux eaux, d'une grande vîteſſe.

Le Pélican eſt un oiſeau d'eau, très vorace; il eſt blanc-jaunâtre, gros comme un Cigne, le bec droit, d'un pied de long: depuis le bout de ſon bec inférieur juſqu'à ſon goſier, eſt une poche profonde qui lui ſert de reſervoir pour le poiſſon qu'il prend; il nage ſur l'eau.

Oiſeaux des bords de l'eau.

La Bécaſſine, oiſeau des bords des eaux douces, groſſe comme une Grive, bigarée de roux & de noir; ſon bec eſt effilé & très long; elle ſe nourrit autour des étangs, marais, & eaux de ſources; elle eſt très bonne à manger.

Le Bécaſſon eſt une petite eſpéce de Bécaſſine, & qui lui reſſemble parfaitement; il eſt gros comme un Moineau.

Le Cul-Blanc d'eau eſt une eſpéce de Bécaſſine, de même groſſeur, conformation & maniere de vivre; la différence la plus eſſentielle eſt dans le plumage qui eſt gris noir & le croupion blanc.

Le Héron eſt un oiſeau aquatique qui ſéjourne au bord des eaux douces, pour y vivre de poiſſon; il eſt de la groſſeur d'un Coq, le col long, & haut monté ſur jambes; ſon plumage eſt noir & blanc.

Le Butord eſt à peu près fait comme le Héron, de la mê-

me grosseur, conformation & façon de vivre; la différence essentielle est dans le plumage de celui-ci qui est roux clair, tacheté de brun.

Le Bihoureau, autre espéce de Héron, de même grosseur & inclination, le dos noir & le ventre blanc; mais l'Aigrette a de plus trois longs cotons de plumes bordées de duvet court & d'un grand blanc, qui partent du derriere de sa tête, & pendent sur son dos; plusieurs de ces plumes rassemblées, font ce qu'on appelle *une Aigrette*, ornement de tête.

Le Râle d'eau est un oiseau qui va le long des eaux; il est gros comme un Merle, gris & noir, le col, les jambes & le bec longs; il vit d'insectes d'eau.

L'Oiseau Saint-Martin &c. est un petit oiseau des bords de de l'eau, gros comme un Moineau, d'un beau plumage bleu & rouge; il se perche près des eaux, & vole au raze de l'eau; il vit de petit poisson.

Le Courlis d'eau ou *Bécasse de Mer*, fréquente les bords de la mer & des rivieres, où elle trouve sa nourriture. Cet oiseau est gros comme un gros Pigeon de voliere, roux jaspé de brun, le bec mince, fort long & un peu recourbé en dessous dans toute sa longueur; il va en bande.

L'Alcyon est un espéce d'Oiseau Saint-Martin, ci-devant, qui habite les bords de la mer.

L'Hirondelle de Mer, oiseau maritime très commun, qui nage & vole perpétuellement aux bords de la mer, pour fondre sur les poissons proportionnés à sa taille; il y en a quantité d'espéces de différentes grosseurs & plumages, où en général le blanc domine.

L'Oiseau du Tropique ou *Paille en cul*, est un oiseau assez gros, qu'on ne trouve en mer qu'entre les Tropiques; on en voit très loin des terres; il est de la grosseur d'une Poule, & sa queue est si étroite, qu'il semble que ce n'est qu'une paille longue qui est attachée au croupion; il est roux.

La Frégate est un oiseau maritime, de plumage gris, gros comme une grosse Poule, la queue fourchue comme

une Hirondelle, de très grandes aîles, & qui vole si loin en mer, qu'on en rencontre jusqu'à 300 lieues loin des terres.

Oiseaux de Proye et de Volerie.

Les Oiseaux de proye sont les tyrans des airs; il poursuivent & dévorent les oiseaux qui ne peuvent se défendre contr'eux; ils sont munis de griffes très fortes & aigues, & d'un bec recourbé & pointu.

L'Aigle.	L'Emouchet.
Le Milan.	Le Fesse-Pigeon ou Faux-Perdrieu.
La Buse.	

L'Aigle passe pour le Roi des Oiseaux à cause de sa grandeur qui égale celle du plus gros Cigne, de son regard terrible & majestueux, de sa force prodigieuse, & de son vol élevé; le grand Aigle est d'un plumage tanné foncé; il habite les plus hauts rochers, au sommet desquels il fait son nid; ses petits se nomment *Aiglons*; on dit qu'il y a des Aigles qui enlevent des Moutons.

Il s'en trouve de plusieurs sortes & grosseurs.

Le Milan est un oiseau de proye gros comme une Poule, de plumage roux, sa queue est fourchue comme celle d'une Hirondelle.

La Buse est un oiseau de proye gros comme un Coq, de plumage roux tanné; elle vole pésamment, elle se met à l'affut pour attraper des Lapereaux & autres animaux, tant d'eau que de terre.

L'Emouchet est un petit oiseau de proye gros comme un Pigeon, de plumage roux, d'un vol rapide; il vit dans les Bois, des petits oiseaux qu'il y peut attraper.

Le Fesse-Pigeon ou *Faux-Perdrieu* est plus gros que le précédent, aussi vit-il de plus gros oiseaux, comme Pigeons, Perdrix &c.

LES OISEAUX DE VOLERIE.

Les Oiseaux de volerie naissent sauvages, ils sont Oiseaux de proye comme les précédens, mais on a trouvé la maniere d'apprivoiser ceux-ci pour la Chasse aux Oiseaux; cette Chasse est même devenue un plaisir de Roi, sous le nom général de *Fauconerie*. On la divise en deux sortes de classes, qu'on nomme *haute Volerie* ou *Fauconerie*, & *basse Volerie* ou *Autourserie*.

La haute Volerie s'execute par plusieurs oiseaux qui s'élevent en tournant pour gagner le dessus de l'oiseau qu'ils poursuivent, après quoi ils fondent sur lui, & l'abattent à coups d'estomach & de bec.

Ces Oiseaux sont : Le Faucon.

Espéces de Faucons. { Le Sacre, femelle du Sacret.
Le Lanier, femelle du Laneret.
Le Gerfaut. }

L'Emerillon.
Le Hobereau.

On se sert aussi du Duc, oiseau de nuit décrit ci-après, en le faisant percher pour attirer le Milan son ennemi, sur lequel on lâche aussitôt les Faucons.

Les Oiseaux ou Animaux qu'on leurs fait voler, c'est-à-dire poursuivre, sont :

Le Milan.
Le Héron.
La Corneille.
La Perdrix ou pour champs.
Le Canard ou pour riviere.
La Pie.
Le Liévre.

La basse Volerie, autrement l'Autourserie n'a qu'une espéce d'oiseau.

L'Autour.

Cet Oiseau poursuit à tire d'aîle l'animal qu'il veut prendre, jusqu'à ce qu'il l'ait atteint de vîtesse.

Les Animaux auxquels on l'employe, sont :

La Perdrix.
Le Canard.
Le Lapin.

Les Oiseaux de Nuit.

Les Oiſeaux de nuit, ſont ceux qui ne commencent à paroître & à voler qu'à l'entrée de la nuit, & ſe retirent à la pointe du jour ; ils ſont tous carnaciers.

Le Duc.
Le Chat-Huant.
Le Hibou.
La Chouette.
La Freſaye ou Crapaud volant.
La Chauve-Souris.

Le Duc eſt un oiſeau gros comme un Coq-d'Inde, ayant une groſſe tête ronde, de grands yeux, & quelques plumes toutes droites au-deſſus de chaque oreille, qui le font reſſembler à un Chat ; il eſt de plumage roux & brun ; il vit des oiſeaux & autres animaux qu'il peut attraper pendant la nuit. Les Ducs ſont communs dans les montagnes de Suiſſe.

Le Chat-Huant eſt en petit ce que le Duc eſt en grand ; celui-ci eſt de la groſſeur d'une Poule, il ſe nourrit comme le Duc.

Le Hibou eſt gros comme le Chat-Huant, & lui reſſemble en tout, excepté qu'il n'a point de plumes ſur la tête en forme d'oreilles.

La Chouette ou *Chevêche* eſt une eſpéce de Hibou, mais plus petit.

Il y a pluſieurs ſortes de Hiboux & de Chouettes.

La Frezaye, ou *Crapaud volant*, ou *Tête-chevre*, eſt un oiſeau nocturne gros comme un petit Pigeon, le plumage jaſpé à peu près comme une Bécaſſe, le bec très petit en apparence, mais extrémement fendu juſqu'au-delà des yeux, de façon qu'étant ouvert il paroît très large ; il vit d'inſectes dans les Bois & de Courtillieres. A côté de l'ongle du milieu de chaque pate, en dedans eſt attaché une eſpéce de peigne de corne compoſé de 8 dents d'une ligne de long, qui lui ſervent apparemment à ſerrer & tenir ferme les inſectes dont il s'eſt ſaiſi. Il eſt paſſager comme l'Hirondelle.

La

La Chauve-Souris eſt un animal volant pendant la nuit, de la groſſeur d'un Moineau; elle a la tête approchant de celle de la Souris, le corps couvert d'un poil gris, ſes aîles ne ſont qu'un peau fine, dans laquelle ſes pates, tant de devant que de derriere, ſont engagées; celles de devant ſe terminent en un crochet qui dépaſſe l'aîle, & avec leſquelles elle s'accroche; celles de derriere ſe terminent en vraies pates, mais elles n'ont qu'un foible mouvement; ſa queue eſt formée par la même peau de chaqu'aîle qui fait le tour de ſon croupion; elle vit d'inſectes qu'elle prend en volant. Cet animal eſt hideux; il s'en trouve dans les Indes de très grandes, qu'on dit bonnes à manger.

DES OISEAUX DE VOLIERE

OU A RAMAGE,

ET DE CEUX QUI PARLENT ET SIFFLENT.

Oiſeaux à ramage.

Les Oiſeaux de voliere, ſont de petits oiſeaux qui ont un ramage naturel très agréable; on les prive, & on les enferme dans des cages ou dans des volieres, qui ſont de très grandes cages; on les y nourrit, pour avoir le plaiſir de les entendre chanter.

Le Roſſignol.	Le Tarin.
Le Serin de Canarie.	L'Alouette.
La Fauvette à tête noire.	La Méſange.
La Linotte de Vigne.	Le Bréand.
Le Chardonneret.	Le Roitelet.
Le Pinçon.	

Le Roſſignol eſt décrit *page 393*; il eſt le roi des Oiſeaux à ramage.

Le Serin de Canarie eſt ſauvage dans l'Iſle de Canarie; il a un très joli ramage; ſon plumage eſt jonquille, ou gris, ou d'un blanc jaune; il eſt très commun, ſe prive aiſément, apprend à ſiffler des airs, &

fait des petits dans les cages.

La Fauvette est grise, celle qui a la tête noire a un fort joli ramage; elle est très difficile à élever.

La Linotte de Vigne est grise & a l'estomach rouge; elle a un joli ramage & très doux.

Le Chardoneret est un très bel oiseau, d'un plumage jaune, cendré, noir & couleur de feu; il a un joli ramage.

Le Pinçon est assez beau, de plumage rouge, blanc, gris, noir; son ramage n'est pas varié.

Le Tarin est petit, d'un plumage verdâtre; le ramage en est joli.

L'Alouette chante mélodieusement; elle est décrite *page 391*.

La Mésange chantante (car il y en a de bien des espéces) est un petit oiseau d'un ramage agréable; elle est très difficile à nourrir.

Le Bréand est gros comme un Pinçon; il n'est point délicat, & a un joli ramage.

Le Roitelet est le plus petit oiseau de notre climat; il est roux, très délicat & difficile à nourrir; il a un ramage très agréable.

Pâtée pour toute espéce d'Oiseaux qui vivent d'insectes, comme Roitelet, Gorge-Rouge, Fauvettes, Mésanges, Rossignols, Hirondelles, Bergeronnettes &c.

Chenevis concassé.	Partie égale, le tout mêlé ensemble.
Œufs durs, blanc & jaune.	
Persil haché menu.	
Du maigre de bœuf cuit & haché.	
De la mie de pain rassis émietée.	

On doit renouveller cette Pâtée tous les deux jours, Hyver & Eté.



Oiseaux qui parlent & sifflent.

Ces Oiseaux n'ont, pour la plûpart, qu'une voix assez desagréable, mais ils retiennent ce qu'on leurs apprend, soit paroles ou chansons.

Le Perroquet.	Le Bouvreur.
La Pie.	Le Serin.
Le Merle.	Le Moineau franc.
Le Sansonnet.	La Corneille.

Le Perroquet est un assez gros oiseau des Indes, dont il y a bien des espéces de toutes grandeurs, depuis celle d'un Dindon jusqu'à celle d'un Moineau, & de bien des sortes de couleurs, rouge, bleue, verte, grise &c. On leurs donne aussi des noms différents: *Les Aras* sont les plus gros; il y en a des rouges & des bleus.

Les Catacouas, sont blancs & couleur de rose, ils sont hupés.

Les Perruches sont assez petites; il y en a de vertes à col noir.

Tous apprennent à parler, & parlent très distinctement.

La Pie est décrite *page 389*; elle parle.

Le Merle est décrit *page 389*; il siffle des chansons très bien, & parle.

Le Sansonet ou *Etourneau* est décrit *page 391*; il parle & siffle des airs.

Le Bouvreur est un petit oiseau qui a le dos gris-brun & le ventre rouge, le bec gros & court; il siffle des airs & parle.

Le Moineau-Franc est décrit *page 388*; il s'en trouve à qui on fait dire quelques paroles.

Le Serin, est décrit *page 401*; on peut lui apprendre à dire quelques paroles.

La Corneille, est décrite *page 390*; elle parle.



De quelques Oiſeaux extraordinaires.

L'Oiſeau-Mouche.
L'Oiſeau de Paradis.
L'Autruche ou Cerf-Oiſeau.
Le Cazoart.

L'Oiſeau Mouche eſt le plus petit oiſeau du Monde connu ; il eſt d'un très beau plumage bleu doré & rouge, un petit bec mince, longuet & un peu recourbé ; ſon corps plumé eſt de la groſſeur d'une noiſette ; il voltige parmi les fleurs, du fond deſquelles il va pomper le ſuc, en y portant le bout de ſa langue qui eſt longuette, pendant qu'il ſe ſoutient en l'air. On le trouve en Amérique.

L'Oiſeau de Paradis eſt un oiſeau de la groſſeur d'un Pigeon, le plumage caffé clair, des taches noires à la tête, qui tire ſur le jaune ; de ſon eſtomach ou plaſtron part une epaiſſe quantité de longues plumes, qui, coulant le long de ſon ventre, s'étendent bien au-delà de ſa queue, en s'élargiſſant. Cette panache eſt jaune ſous le ventre, & caffé clair du côté de ſa queue. Il n'a ni jambes ni pieds, mais des deux côtés de la racine de ſa queue, ou plutôt aux côtés du croupion, ſortent deux gros poils durs comme de la corne, & noirs, qui vont en s'éloignant l'un de l'autre, couchés ſur la la panache dont on vient de parler, ſe terminer en deux crochets circulaires qui ſe regardent l'un l'autre. Peut-être ces corps durs & crochus ſerviroient-ils à l'accrocher à quelque choſe, quand il veut ſe repoſer, mais on n'en ſçait rien ; attendu qu'on ne trouve ces oiſeaux que morts, le bec fiché en terre, dans une des Iſles Moluques, & qu'on ignore d'où ils viennent.

L'Autruche ou *Cerf-Oiſeau* eſt un oiſeau qu'on trouve en Afrique & en Amérique, qui tient de l'animal terreſtre ; elle a ſix pieds & plus de haut, parce qu'elle a les jambes & le col très longs ; elle a des

aîles, mais elle est trop pésante pour voler; elle a le plumage cendré & le bout des aîles noir, le bec applati; elle court d'une grande vîtesse, s'aidant du mouvement de ses aîles; on la chasse avec des Chiens; ses plumes servent à faire les Plumets qu'on met sur les Chapeaux; ses œufs sont de la grosseur d'un Melon ordinaire.

Le Cazoart, oiseau qui se trouve dans une Isle des Indes, qui appartient aux Hollandois; il a quatre pieds ou environ de haut, le col & les jambes longues, le dessus de sa tête est couronné d'une élevation en forme de crête, mais sans dentelures, couleur de cire jaune, & dure comme de la corne; son col est d'un beau bleu; deux fannes couleur de feu, comme celles des Dindons, pendent au bas de son col, en devant; le plumage de son corps ressemble au poil de Sanglier, & a la même couleur; en place d'aîles, paroissent deux espéces de rateaux à six pointes très longues & dures, qui lui servent apparament de defenses. Il n'a point de queue ni de langue.

DES REPTILES.

Les Reptiles sont de deux sortes; il y en a qui ont des pates, & d'autres qui se traînent sur terre en serpentant, & qui n'ont point de pates; les premiers se nomment *Lézards*, les autres, *Serpents*.

Les Lézards.

Les Lézards sont de bien des espéces & grandeurs; ils sont tous à quatre pates qui s'écartent de leurs corps, & qui n'empêchent pas leurs ventre de traîner; leurs vîtesse vient de la volubilité de leurs longue queue; il s'en trouve de malfaisants, & d'autres qui n'ont point de venin. Il y en a qui vivent sur terre & d'autres dans l'eau; les plus connus sont les suivants:

Le Lézard gris.
Le Lézard verd.
Le Cameléon.
La Salamandre.
Le Crocodille.

Le Lézard gris eſt le plus petit de tous, il eſt couvert de petites écailles griſes ; il habite dans les pierres, parmi leſquelles il ſe cache.

Le Lézard verd eſt du double plus gros que le gris ; il eſt d'un beau verd ; il habite les Bois.

Le Caméléon eſt un Lézard des Indes orientales ; cet animal eſt aſſez ſingulier, il ne vit que de Mouches qu'il attrape en volant, au moyen d'une langue d'un demi pied de long, gluante par le bout, qu'il lance adroitement ; il eſt gris ardoiſé, il a près d'un demi-pied de long & ſa queue autant ; ſon changement de couleur, à toutes celles qu'on lui préſente, n'eſt pas bien avéré.

La Salamandre eſt un Lézard qui vit dans l'eau ; il y en a de pluſieurs eſpéces ; ces Lézards vont lentement, & ne ſont point malfaiſants ; ils ſont communément noirâtres ſur le dos, & citron ou orangés ſous le ventre. Si on met une Salamande ſur des charbons ardents, elle les éteint par une humeur gluante qui ſort de tout ſon corps, c'eſt ce qui a fait dire qu'elle vivoit dans le feu, mais cette humeur uſée, elle brûle comme tout animal.

Le Crocodille ou *Caiman & l'Alligator*, eſpéces de Lézards qui deviennent d'une grandeur prodigieuſe ; ce ſont des Lézards d'eau qui dévorent & qui engloutiſſent tout ce qu'ils peuvent atteindre de vivant ; on les trouve aux grandes rivieres d'Aſie, d'Afrique & d'Amérique ; ils peuvent avaler, à ce qu'on dit, un homme tout entier.

Les Serpents.

Il y a une infinité d'eſpéces de Serpents, grands & petits, les uns ſans venin, les autres très venimeux ; il s'en trouve quaſi en tout pays ; les plus connus ſont les ſuivants :

La Couleuvre.	L'Aſpic.
La Vipére.	Le Serpent à ſonnette.

La Couleuvre eſt un ſerpent de deux pieds & plus de long ; ſa langue faite en dard par le bout, eſt venimeuſe.

La Vipére est un Serpent d'environ un pied de long ; la Vipére mord & ses dents sont venimeuses.

L'Aspic, petit Serpent très dangéreux par sa piqueure ; il s'élance en avant par le ressort de sa queue.

Le Serpent à sonnette se trouve en Amérique ; il est assez gros & très dangéreux, sa piqueure étant un venin très subtil ; mais le bruit que fait sa queue imite celui de plusieurs grelots, & avertit, par conséquent, de son approche.

Nota. Il se trouve dans quelques Mers des Serpents d'eau d'une grosseur & d'une longueur effrayante & très dangèreux, & d'autres aussi gros, qui ne sont point nuisibles.

DES INSECTES

De Terre, d'Air et d'Eau.

Les Insectes en général, sont de petits animaux, dont le corps & les membres sont couverts d'écailles qui enjambent les unes sur les autres, & dont chaque partie conserve quelque tems du mouvement, après avoir été séparée.

La plus grande quantité provient d'œufs qui éclosent dans l'élément où ils ont été déposés, soit sur terre ou dans l'eau ; les Vers, Chenilles, ou autres Insectes rampants sur terre, ou au fond de l'eau, ou nageants, qui éclosent de ces œufs, changent un peu de forme au bout d'un tems ; ils sont alors comme morts & sans mouvement ; mais après un certain tems, il sort de ces coques inanimées un Insecte ayant des aîles, soit Mouche, Escarbot, Papillon &c. Alors l'accouplement se fait, la femelle dépose ses œufs fécondés, qui éclosent en leurs tems. C'est ainsi que se perpétuent la plus grande quantité des Insectes, dont le nombre est infini. C'est pourquoi on n'envisagera ici ces animaux que par leurs qualités, & on distinguera : Ceux qui sont utiles.

Ceux qui sont nuisibles par eux-mêmes.

Ceux qui nuisent par leurs désordres.

Ceux qui ne font ni bien ni mal.

Insectes utiles.

Les Vers à soye entourrent leurs coques de soye, qui sert à faire des habits & autres meubles ; ils deviennent Papillons blancs.

La Cochenille, nom qu'on donne à de petits insectes qui deviennent couleur de feu en se nourrissant du suc rouge du Figuier d'Inde ; on les ramasse, on les fait mourir, & on en tire une belle teinture écarlatte.

L'Abeille ou la Mouche à miel, d'abord un Ver, ensuite Mouche, fait le miel qu'on mange, & la cire qui éclaire.

Les Vers de terre ne souffrent aucune transformation ; ils sont utiles en Médecine, pour des remédes extérieurs.

Les Mouches Cantarides, espéce de petit Escarbot verd, d'abord Ver, puis Coque, ensuite Escarbot ; il est utile en Médecine.

Les Sang-Sues, espéce de Ver plat & noirâtre, qu'on trouve dans l'eau ; il est utile en Médecine, pour succer le mauvais sang.

Les Grenouilles d'eau
Les Ecrevisses d'eau douce } sont bonnes à manger.

Les Crevettes & Salicoques.
Les Houmarts.
Les Pouparts——ronds.
Les Crables——ronds.
Les Etris——ronds.
} espéces d'Ecrevices & Cancres de Mer (qu'on nomme Coquillages) ils sont bons à manger.

Les Limaçons blancs de terre se mangent en certains pays.

Insectes nuisibles par eux-mêmes.

Le Scorpion habite dans les pierres aux pays chauds, il ressemble à une petite Ecrevisse ; il est brun ; la piqueure du bout de sa queue est très venimeuse.

La Tarentule est une très grosse Araignée, elle se tient dans les champs, sa morsure est très venimeuse ; surtout en Italie.

L'Araignée noire des caves, à pates courtes est assez petite, c'est la seule Araignée qui soit poison, & poison très subtil étant avalé.

La Puce.
La Punaise.
Le Poux.
Le Morpion. } sont très incommodes par leurs piqueures.

Le Cousin, ou Moustique, ou Maringoin, est un petit insecte aîlé, d'abord Ver aquatique, puis coque, ensuite Cousin; il est très incommode par sa piqueure.

Insectes nuisibles par leurs désordres.

Les Chenilles, de plusieurs espéces qui se transforment en Papillons, ravagent les légumes & les fruits.

Les Hannetons provenant *des Vers de bled*, lesquels sont en terre deux ans, où ils rongent les racines des bleds & herbes, puis deviennent en Coque, & la troisieme année en Escarbot nommé *Hanneton*. Le Hanneton mange les feuilles des arbres.

Les Pucerons très petits insectes dont il est bien des espéces, s'attachent aux tiges des legumes qu'ils font périr en succant la séve; ils accouchent de leurs petis tous vivans.

Les Guépes mangent les fruits meurs.

Les Fourmis percent & rongent les fruits.

Les Limaçons attaquent les fruits.

Le Taupe-Grillon, ou Courtilliere, ou Taupe verte, ressemble à une grosse Sauterelle, à pates courtes, grise, ne saute point, mais elle trace sous terre comme la Taupe, & ronge les racines des grains & légumes.

Insectes qui ne font ni bien ni grand mal.

Le Crapaud.

Différentes espéces d'Escarbots.

Le Cerf-volant, espéce d'Escarbot cornu.

Les Bourdons
Les Frêlons } espéces d'Abeilles.

Les Papillons ne font aucun mal, mais leurs œufs engendrent les Chenilles.

Les Vers luiſants, leurs lumiere eſt agréable à voir.

Les Punaiſes de Bois elles volent; elles ſentent mauvais.

Le Fourmi-Lion mange les Fourmis.

Les Demoiſelles volent, & mangent les Mouches.

LES POISSONS.

Les Poiſſons ſont les vrais habitans de l'eau, dont ils ne ſortent jamais. On peut en faire deux genres : les Poiſſons d'eau douce, & les Poiſſons de mer. Leurs plus grande variété eſt à la tête, qu'ils ont de différente forme; ils ont des nageoires & une queue, ce qui les fait nager d'une très grande vîteſſe; preſque tous ſont entourrés d'écailles. On ne peut entreprendre de les décrire tous ici.

Poiſſons d'eau douce.

La Carpe.
La Tanche.
L'Anguille.
Le Brochet.
La Perche.
Le Gardon.
La Truite.
La Brême.
La Vandoiſe.
Le Barbeau.
Le Meunier.
La Lotte ou Bourbotte.
Le Goujon.
La Loche.
Le Verron.
L'Able.
Le Chabot.

La Carpe eſt un poiſſon très commun; on la met dans les étangs & eaux dormantes; elle ſe trouve auſſi dans les grandes rivieres. La Carpe grandit juſqu'à deux à trois pieds; elle eſt bonne à manger.

La Tanche ne ſe plaît que dans les eaux dormantes, où elle ſe tient toujours près de la vaſe; elle grandit d'un pied & plus.

L'Anguille eſt un poiſſon étroit & long reſſemblant à une Couleuvre; elle vit également dans les eaux courantes & dormantes. Il s'en trouve de très groſſes & de trois pieds & plus de long.

Le Brochet ſe trouve dans toutes les eaux, mais il devient

beaucoup plus gros dans les étangs. C'est un poisson vorace, qui mange les autres poissons; il allonge d'un pouce par mois, ce qui fait qu'il s'en trouve d'une grandeur prodigieuse; quand il est tout jeune, on le nomme *Lanceron*, & lorsqu'il a plus d'un pied & demi entre l'œil & la queue, ou, comme on dit vulgairement entre œil & batte, il acquert le nom de *Brochet carreau*.

La Perche est aussi un poisson vorace, mais elle ne peut manger que du petit poisson, parce qu'elle ne grandit guères que d'un pied, & le Brochet ne peut la manger, parce qu'elle a une nageoire sur le dos, qu'elle leve & ouvre comme une évantail, dont les bâtons dépasseroient & se termineroient en pointes très dures; elle se plaît mieux dans l'eau courante, & ne réussit guères dans l'eau dormante.

Le Gardon est un poisson de taille médiocre; comme d'un demi pied, quelquefois un peu plus; il vit en toute eau, mais il réussit mieux en eau courante.

La Truite veut absolument de l'eau courante & très vive, & meurt promptement hors de l'eau; elle grandit d'un pied & demi & plus; il y en a de plusieurs sortes, mais les plus estimées, sont celles qui ont la chair rougeâtre, & qu'on nomme, par cette raison, *Truites saumonées*.

La Brême est un poisson d'eau courante, qui devient grand comme une médiocre Carpe.

La Vandoise ressemble assez à la Carpe, grandissant comme la Brême; elle est d'eau courante.

Le Barbeau est un poisson d'eau courante, qui grandit beaucoup dans les rivieres considérables; on en a vû de cinq pieds de long; il pend de son bec supérieur deux barbes ou chairs pointues de chaque côté.

Le Meunier est un poisson assez commun dans les rivieres; il devient de la taille d'une Carpe médiocre.

La Lotte ou *Bourbotte* ressemble à une petite Anguille courte; c'est un poisson de riviere; son foie est très estimé.

Le Goujon
La Loche } très petits poiſſons d'eau courante.
Le Verron

L'Able très petit poiſſon de riviere, dont les écailles d[u] ventre argentées étant préparées, ſervent à faire le[s] fauſſes perles.

Le Chabot, petit poiſſon d'eau courante, qui a la têt[e] large & plate, & qui va toujours en diminuan[t] juſqu'à la queue.

Poiſſons de Mer.

La Morue ou Molue.
La Morue fraîche.
La Raye.
Le Harang.
La Sardine.
L'Anchois.
Le Maquereau.
Le Turbot.
La Barbue.
La Limande.
Le Carrelet.
La Sole.
Le Merlan.
L'Eperlan.
Le Grondin.
L'Anguille de Mer.
La Dorade.
Le Surmulet ou Rouget.
Le Marſouin ou Dauphin.
Le Thon.
Le Poiſſon-Volant.
Le Requin.
La Rouſſete.
La Baleine.
Le Cachalot.
L'Eſpadon.
La Torpille.

Poiſſons de Mer qui remontent les Rivieres.

La Plie.
La Lamproye.
Le Saumon.
L'Aloſe.
L'Eſturgeon.

La Morue eſt un aſſez gros poiſſon qu'on ne mange que ſalé ou fumé. La Morue fumée, eſt ce qu'on appelle *Merluche*; on en prend une prodigieuſe quantité vers le Nord de l'Amérique, ſur le banc de ſable de Terre-Neuve, où on la prépare pour la tranſporter.

La Morue fraîche eſt un poiſſon qui devient très grand; elle reſſemble aſſez à la Morue de Terre-Neuve, mais c'eſt une eſpéce différente.

La Raye eſt un aſſez grand poiſſon plat; il y en a de pluſieurs ſortes & grandeurs.

Le Harang eſt un aſſez petit poiſſon qui, partant tous les ans du fond du Nord, vient en nombre prodigieux ſe répandre dans nos Mers; on en prend conſidérablement; on les mange frais; on les ſale & on les fume; ces derniers ſont ce qu'on nomme *Harangs ſors* ou *ſorets* ou *pecs*.

La Sardine eſt un petit poiſſon reſſemblant au Harang; elle eſt délicieuſe, mangée en ſortant de l'eau.

L'Anchois eſt un très petit poiſſon qu'on ne mange que mariné, en ſalade, ou dans les ſauces.

Le Maquereau eſt un poiſſon de moyenne taille, paſſager; ſa chair eſt blanche & ferme; on le mange frais, ou ſalé.

Le Turbot eſt un aſſez gros poiſſon plat.

La Barbue, plus petite, poiſſon plat.

La Limande, *Le Carrelet*, *La Solle*: poiſſons plats, de taille médiocre.

Le Merlan eſt un poiſſon de taille médiocre; il vient par troupes; il eſt paſſager.

L'Eperlan eſt un petit poiſſon bon à manger.

Le Grondin qu'on nomme improprement *Rouget*, parce que ſa peau devient rouge en cuiſant, eſt un aſſez petit poiſſon, dont la chair eſt blanche & ferme.

L'Anguille de Mer eſt un poiſſon long comme une Anguille; ſa tête finit en un bec long comme celui d'une Bécaſſe.

La Dorade eſt un grand poiſſon dont les écailles ſont comme dorées.

Le Surmulet ou *Rouget* eſt un poiſſon de médiocre taille, excellent à manger en ſortant de la Mer; il ne peut être tranſporté.

Le Marſouin, ou *Dauphin*, ou *Pourceau de Mer*, eſt un gros poiſſon très gras; lorſque les Marſouins ſautent & roulent ſur la ſurface de la Mer, c'eſt un préſage de mauvais tems.

Le Thon eſt un gros poiſſon; on le marine pour le garder;

sa chair est un reméde contre la rage.

Le Requin est un poisson d'un genre qu'on nomme *Chie[n] de Mer*; sa peau est rude & chagrinée, sans écai[l]les. Cet animal est très vorace & très dangéreux car il se jette sur les Plongeurs, & les dévore.

La Roussete est un plus petit Chien de Mer; il a la pea[u] rude, mais à plus petits grains que le précédent.

La Baleine est le plus gros poisson qu'on connoisse; el[le] a jusqu'à deux cent pieds de long; elle habit[e] principalement les Mers du Nord les plus froides ses fannes ou moustaches sont ce qu'on appel[le] ici *de la Baleine*; sa cervelle est ce qu'on nomm[e] *le blanc de Baleine;* on fait l'huile de Baleine d[e] sa graisse.

Le Cachalot est une espéce de Baleine plus petite qu[e] la précédente; on dit que l'Ambre gris prend naiss[ance] sance dans son corps.

Le Poisson volant est un poisson singulier, car il vole; i[l] est de la grandeur d'un Harang; ses nageoire[s] lui servent d'aîles tant qu'elles sont mouillées, & il retombe dans l'eau aussitôt qu'elles sont séches.

L'Espadon est un très gros poisson; du bout de son ne[z] sort en avant un os ou arrête très longue, platte, bordée de chaque côté d'un rang de grosses & fortes pointes.

La Torpille est un poisson médiocre; c'est une espéce de Raye. Si en la prenant à la main, on l'empoigne par les côtés, elle a la propriété d'engourdir tout le bras avec douleur; mais saisie par la queue, on n'en sent aucun mal.

Poissons de Mer qui remontent dans les Fleuves.

La Plie, assez petit poisson plat; on la trouve bien avant dans quelques Fleuves, sur tout dans la Loire.

La Lamproye, espéce d'Anguille de Mer; elle a sept enfoncements de chaque côté, près de la tête, rangés suivant la longueur du corps, à un pouce l'un de l'autre; on en trouve assez avant dans la Loire.

L'Aloſe, poiſſon de la longueur d'une aſſez groſſe Carpe ; elle s'engraiſſe dans les Fleuves.

Le Saulmon eſt un gros poiſſon qui a la chair rouge orangé ; on le mange frais ou ſalé ; il remonte bien avant dans les Fleuves.

L'Eſturgeon, très gros poiſſon de Mer, bon à manger ; il en remonte quelques-uns dans les Fleuves.

DE LA CHASSE.

ET

DE LA PESCHE.

LA CHASSE.

LA Chaſſe eſt un divertiſſement ſi vif, qu'il devient quelquefois une paſſion funeſte. Heureux celui qui ne regarde cet exercice que comme un délaſſement & un moyen d'entretenir ſa ſanté & l'agilité du corps, néceſſaire en tant d'occaſions.

La Chaſſe à l'Oiſeau, qu'on nomme *la Fauconerie*, a été touchée dans l'article des Oiſeaux de Proye & de Vo-lerie, *page 399*.

Les autres Chaſſes ſont :

La Chaſſe à tirer, ou
- au Chien couchant.
- au Choupille.
- au Barbet.
- aux Baſſets & Briquets.

La Chaſſe aux Levriers.

La Chaſſe à Cors & à Cris.
- du Cerf.
- du Daim.
- du Chevreuil.
- du Sanglier.
- du Loup.
- du Liévre.
- du Renard.

La Chaſſe au Furet, ou fureter.

L'Affût.

Chasse au Chien couchant.

La Chasse à tirer avec l'aide d'un Chien qu'on nomm *Chien ferme*, *Chien d'arrêt*, *Chien couchant*, pour objet le gibier des Plaines, comme Perdrix Cailles, Liévres &c. Elle s'exécute à pied & cheval. Le Chien nécessaire à cette Chasse, do avoir été dressé à quêter dans la Plaine, & s'arrêter tout court lorsqu'il sent son gibier à cer taine distance, de peur qu'en avançant, il ne l fasse partir avant que son Maître soit arrivé portée de le tirer. On a trouvé qu'une assez grand espéce de Chiens à poils raz où le blanc domine qu'on nomme *Braques*, & une autre à longs poils nommés *Epagneuls*, fournissoient de fort bonne races pour cette Chasse, & y sont méilleurs qu tous autres.

Lorsque le Chien est arrêté, son maître fait de grands circuits autour de lui, en s'approchant insensiblement pour faire partir le gibier, & le tire en courant ou en volant. S'il le tue ou le blesse, alors le devoir du Chien est de le prendre dans sa gueule, & de le rapporter sans le mâchoner ni l'endommager.

La Chasse au Choupille ne demande pas un Chien qui sçache arrêter, mais un Chien dressé à chasser sous le fusil, c'est-à-dire, sans s'éloigner de son maître; il doit rapporter comme le précédent.

La Chasse au Barbet a pour objet le gibier aquatique, comme Bécassines, Canards sauvages, Sarcelles &c. On se sert communément pour cette Chasse d'un Barbet, Chien entre deux tailles, à poil frizé, dont l'odorat est très fin, & qui ne craint point de se jetter à la nage, & de quêter dans les roseaux & autres herbes aquatiques, d'où il fait partir le gibier. Si son maitre tue ou blesse, il doit rapporter comme les précédents.

Nota. Ces trois espéces de Chasse ont pour objets principaux les Oiseaux des Plaines & des Eaux, le Liévre & le Lapin dans les Bosquets & Remises; mais celles qui vont suivre, s'exécutent par diverses espéces de Chiens, dont la destination est de poursuivre le Animaux terrestres ci-après-

La

La Chasse aux Bassets est une espéce de Chasse aux Chiens courants.

Les Bassets sont de deux & même de trois sortes, sçavoir :

Bassets à jambes torses.
Bassets à jambes droites.
Petits Bassets, ou Chiens de terre.

Les Bassets à jambes torses, sont les meilleurs Chiens pour chasser le Lapin ; ils sont bas sur jambes, qui effectivement sont tortues, ce qui fait qu'ils ne vont pas vîte ; le Lapin ne se sentant pas harcelé, au lieu de se terrer promptement, se joue devant eux ; ainsi il donne aux Chasseurs le loisir de le tirer.

Les Briquets & *les Bassets à jambes droites* sont plus vîtes que ceux à jambes torses, aussi peuvent-ils servir à la Chasse du Liévre, soit pour le tirer, ou même pour le forcer ; c'est principalement ceux-ci ou bien des Chiens courants de la petite espéce, qu'on nomme *Chiens sans quartier*, parce qu'ils poursuivent sans distinction tout animal qui part devant eux.

Chiens sans quartier.

Les petits Bassets ou *Chiens de terre*, sont une petite race de Bassets à jambes torses ou droites, très utile à la Chasse du Renard, pour entrer au fond des terriers, & l'y aller aboyer. (*Voyez ci-dessous la Chasse du Renard.*) On en compose aussi de petites Meutes pour chasser les Fouines & Putoires dans les greniers & mazures.

La Chasse aux Levriers.

Les Levriers se distinguent en 2 espéces.	Levriers pour Liévre. Levriers d'attache.

Les Levriers ordinaires ou *pour Liévre*, sont une espéce de Chiens d'assez grande taille, le corps mince & éffilé, la tête longue & le nez pointu ; ils courent d'une très grande vîtesse. Cette espéce est singuliere parmi les Chiens, étant la seule qui

n'a point d'odorat; c'eſt pourquoi le Levrier ne peut pourſuivre ſon gibier que lorſqu'il le voit; auſſi ne s'en ſert-on que pour courrir le Liévre à veüe; alors il le joint & le prend très promptement. Cette Chaſſe eſt trop courte pour être amuſante.

Les Levriers d'attache ſont plus grands & plus étoffés que les précédents; ils ſervent à d'autres Chaſſes. *Voyez ci-deſſous la Chaſſe du Sanglier & du Loup*.

Chaſſe aux Chiens courants, à Cors & à Cris.

Les Chaſſes qui vont ſuivre, ſe font ordinairement à Cors & à Cris, c'eſt-à-dire, avec des Equipages réglés & à cheval: les Chaſſeurs, en ſuivant les Chiens, ſonnent de la Trompe, qu'on nommoit autrefois *le Cors*, & font retentir différents cris, le tout pour les animer.

On nomme *Chiens courants* certaines eſpéces d'aſſez grande taille, bien proportionnés, ayant l'odorat fin, l'aboyement ſonore, & courants long-tems. C'eſt de ces Chiens que l'on forme des meutes plus ou moins nombreuſes, avec leſquelles on pourſuit divers animaux, ſoit pour les tirer, ou pour les forcer. On va parler de chacune de ces Chaſſes en particulier.

BESTES FAUVES.

LE CERF, LE DAIM, LE CHEVREUIL.

Chaſſe du Cerf.

Le Cerf (*décrit ci-devant, page 383.*) eſt en France un Animal royal, c'eſt-à dire, qu'il appartient ſpécialement au Roi; c'eſt pourquoi il eſt défendu de le tuer, & même de le chaſſer autrement qu'*à Cors & à Cris*, lorſqu'il en accorde la permiſſion. Avec cette permiſſion, on peut lever & entretenir une Meute, & chaſſer le Cerf *à Cors & à Cris*, pour le forcer, ſans jamais le tirer.

Cette Chaſſe eſt la plus belle de toutes, & la plus ſçavante; les excellents Piqueurs & les bons connoiſſeurs y ſont rares. Il en coûte beaucoup pour entretenir une Meute,

qui ne peut être guères moins que de 50 Chiens, & qui va souvent à 100 & plus; plusieurs Piqueurs, nombre de Chevaux, de Palefreniers &c.

Connoissances du Cerf.

On connoît le Cerf & son âge par son bois, par l'empreinte de son pied, & par sa fiente, qu'on nomme *ses Fumées*. C'est principalement à ces trois signes que les Chasseurs ont recours, tant pour le pouvoir distinguer d'avec la Biche, que pour le détourner, & reconnoître dans le courant de la Chasse, si les Chiens suivent toujours celui qu'ils ont lancé.

Du Bois & de l'Age du Cerf.

Les cornes du Cerf se nomment, en terme de Chasse, *le Bois du Cerf.*

PLANCHE XVII.

A Le Bois de la premiere année, qui paroît sur la tête du jeune Cerf; on nomme ce Bois les Dagues & le Cerf-Daguet.

A Les Pierrures; elles sont attachées à la meule, qui est la partie du crâne d'où sort le Bois, & elles entourent le bas du Marin.

BB Le Marrein, ou la Perche.

CCC Les Andouillets.

D L'Empaumure, composée d'Andouillets.

xxx Les Perlures.

•• Les Goutieres.

Le petit que la Biche enfante, soit mâle ou femelle, se nomme les premiers six mois *Faon de Biche*, ensuite *Here* jusqu'à ce qu'il soit *Daguet.*

On ne le distingue mâle dans les Forêts qu'à sa seconde année; alors on lui apperçoit deux cornes simples toutes droites, longues d'environ six pouces *A* qu'on nomme *Dagues* & *le Cerf Daguet.*

La troisieme année, son bois reparoît armé de quatre ou six branches qui se nomment *Andouillets* CCC. Les Chasseurs l'appellent *Cerf à sa seconde tête.*

La quatrieme année, le nombre d'Andouillets augment encore de deux, ce qui fait huit; le Marrein BB se fortifie les Goutieres •• se creusent, les Perlures XXX qui son un Grenetis comme du gros Chagrin sur tout le bois, s'ap perçoivent mieux. Les Chasseurs l'appellent alors *Cerf à sa troisieme tête.*

La cinquieme année, augmentation d'Andouillets jusqu'à dix ou douze, & tout ce que dessus encore plus distingué & apparent. Le Cerf est alors à sa quatrieme tête.

La sixieme année, son bois épaissi, les Andouillets encore en plus grand nombre jusqu'à quatorze, les Pierrures, Perlures & Goutieres plus marquées, le désignent *Cerf, Dix-Cors jeunement.*

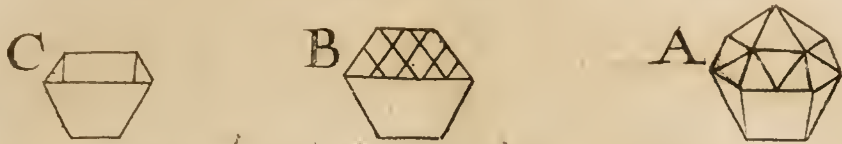
La septieme année, il augmente encore de quatre Andouillets, rarement de six, ce qui feroit dix-huit. Son bois ressemble assez en tout au précédent, mais il devient plus Cerf, c'est-à-dire, que son corsage s'épaissit, ce qui le fait juger *Cerf dix cors.*

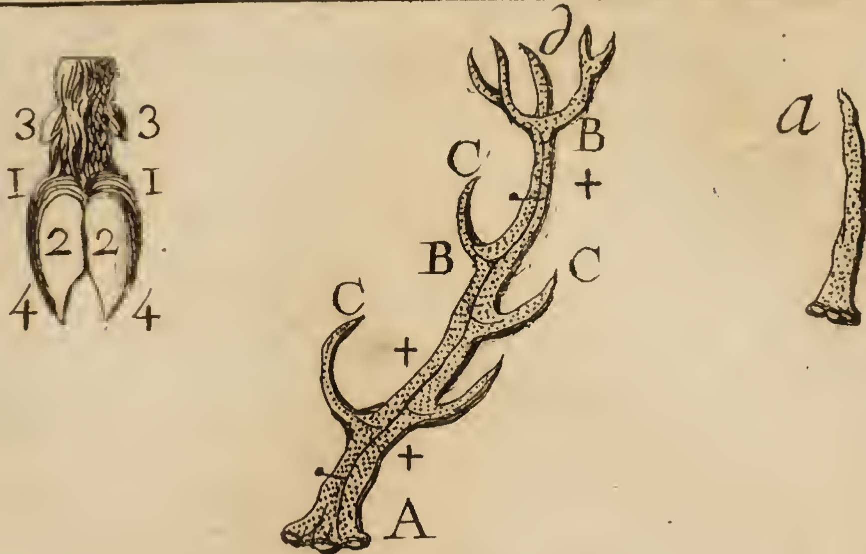
Quand le Cerf commence à avancer en âge, comme aussi quand il est vieux, le haut de son bois se termine en plusieurs Andouillets rassemblés en main à moitié ouverte; c'est ce qu'on appelle *l'Empaumure* ou *le Chandelier d.* Alors le Cerf est dit *bien Cerf dix cors, gros Cerf, vieux Cerf.*

Nota. Le nombre des Andouillets ne passe guères 7 ou 8 à chaque bois. Lorsqu'un marrain ou perche en a plus que l'autre, par exemple, six d'un côté & quatre de l'autre, on dit 6 mal semés &c. de plus il se trouve des bois fort bizarres.

RÉCAPITULATION.

La premiere année,	Faon de Biche & Here.
La seconde année,	Daguet.
La troisieme année,	Cerf à sa seconde tête.
La quatrieme année,	Cerf à sa troisieme tête.
La cinquieme année,	Cerf à sa quatrieme tête.
La sixieme année,	Cerf dix cors jeunement.
La septieme année,	Cerf dix cors.
La huitieme année & suivantes,	Bien Cerf dix cors, gros Cerf, vieux Cerf.


C
B
A


3 3
I I
2 2
4 4
∂
B
C
+
B
C
C
+
+
A
a

Du Pied & des Fumées.

La connoiſſance du pied du Cerf eſt, ſans comparaiſon, plus eſſentielle à cette Chaſſe, que ne l'eſt celle du bois, car il faut voir l'animal pour le reconnoître à ſon bois, encore quand il eſt tombé au printems, juſqu'à ce qu'il commence à revenir en été, on le prendroit de loin pour une Biche; mais le pied ſe connoît en tout tems par ſon empreinte ſur la terre. Il faut ſçavoir le diſtinguer de celui des Biches & de celui des autres Cerfs, trouver quel âge il a, & ſçavoir encore démêler dans le courant de la Chaſſe le pied du Cerf détourné, de celui des autres Cerfs, afin d'aider les Chiens dans un défaut où au milieu du change.

1. Les Talons, plus gros au Cerf qu'à la Biche.
2. La Sole, plus large au Cerf qu'à la Biche.
3. Les Os plus gros & plus minces.
4. Les Pinces moins pointues.

Voyez ci-deſſus la Planche XVII.

On s'aide encore de la fiente, qu'on appelle *Fumées*, parce que non-ſeulement elles ont des formes différentes ſuivant les ſaiſons, mais qu'elles ont encore des diſtinctions du Cerf à la Biche, & d'un plus jeune Cerf à un plus âgé.

DÉTOURNER LE CERF,

Commencement de la Chaſſe.

Le jour indiqué pour la Chaſſe, les Piqueurs & les Valets de limier (s'il y en a dans l'Equipage) partent avant le jour avec leurs Limier ou Chien ſecret. Ce Chien eſt dreſſé à ne pas faire le moindre aboyement, quelque voie qu'il ſente; ils le font marcher devant eux, en le tenant toujours par le trait, qui eſt une longue corde de crin attachée à un large collier de cuir qui lui entourre le col; ce collier ſe nomme *la Botte du Limier*.

Le Valet de Limier arrivé dans le Bois, cherche où il pourra trouver la voie d'un Cerf (car on ne chaſſe point

de Biche) & le détourner, c'eſt-à-dire, ſe rendre certain par les connoiſſances ſuſdites & avec l'aide de ſon Limier, qu'il a trouvé un Cerf. Alors marchant dans les chemins & ſentiers qui entourent l'enceinte dans laquelle le Cerf eſt entré, ſi le Limier ne ſe rabat pas ſur l'empreinte du même pied qui paſſe dans une autre enceinte, il eſt sûr qu'il eſt reſté dans cette premiere. Si le Cerf en eſt ſorti, le Valet de Limier recommence la même manœuvre d'enceintes en enceintes, juſqu'à ce que ſon Limier ne le trouve plus paſſé; il remarque bien cette derniere enceinte par quelques branches qu'il caſſe à demi, en chemin faiſant, ce qu'on nomme *des Briſées*, & ſe rend à l'endroit indiqué pour le rendez-vous des Chaſſeurs & de l'Equipage.

Le Rapport & la Chaſſe.

Les Valets de Limier ou les Piqueurs arrivés à l'aſſemblée, font au Maître leurs rapport des Cerfs que chacun a trouvé dans ſa quête; le Maître décide de celui qu'il veut chaſſer.

On ſépare la Meute en pluſieurs relais ou hardes de Chiens couplés, qu'on envoye aux différents endroits par leſquels on préſume que le Cerf pourra paſſer dans le courant de la Chaſſe, afin de le pourſuivre plus vivement.

Chaque relais ou diviſion de Chiens a un nom particulier, ſçavoir:

Les Chiens de Meute.
La Vieille Meute.
La ſeconde Vieille Meute.
Les Six-Chiens.

Les Chiens de Meute ſont deſtinés à lancer le Cerf, & à commencer la Chaſſe.

Les trois autres relais ſervent à ce qui vient d'être dit. Les Piqueurs y diſtribuent leurs Chiens de maniere qu'à chaque relais il y ait des Chiens de confiance qui ſçachent maintenir la voie & garder le change, c'eſt-à-dire diſtinguer à l'odorat le Cerf chaſſé parmi pluſieurs autres, ſoit Cerfs ou Biches, dans leſquels il ſeroit mêlé, ce qui s'appelle *être accompagné*.

Quand les Chiens chassent, les Piqueurs les suivent de près, sonnant de la trompe, & criant certains termes imaginés, qui ne sont d'aucune langue, & qui ont chacun une signification particuliere entendue des Chiens, sçavoir:

Tayaut—se crie quand on voit le Cerf.

Ulaalé Çayaut, *Çayalaaut*—se crie quand les Chiens vont bien.

Hourvary, *Aourva*, *au retour*—se crie quand les Chiens tombent en défaut; ce cri les fait revenir aux Piqueurs, qui alors prennent des devans & des derrieres, c'est-à-dire, font des circuits en avant & en arriere de l'endroit du défaut, pour tacher de retrouver la voie de l'animal.

Volcetetz—se crie lorsqu'on revoit du pied du Cerf de meute, pour attirer les Chiens sur cette voie.

Velcyrvary, *Volcetets*, *Velcyales*—se crie par celui qui retrouve l'empreinte du pied du Cerf de meute dans un défaut, afin de faire venir les Chiens à lui pour les remettre sur la voie, & relever le défaut.

Alali—se crie lorsqu'on voit le Cerf aux abois, ou prêt à être pris.

La Trompe a aussi ses tons particuliers, comme *la quête*, *le ton pour Chiens en pleine Chasse*; *le défaut*, *la veue*, *la relancé*, *l'alali*, *la retraite &c.*

La Chasse finit ou par manquer le Cerf; ou par le prendre; alors on le dépouille de sa peau, que les Chasseurs nomment *la Nappe du Cerf*; & on le donne à manger aux Chiens; ce qui s'appelle *faire la Curée.*

On présente le pied du Cerf au Maître ou au plus distingué de la Compagnie.

Il est défendu d'avoir des gants aux mains dans le tems de la Curée, sous peine de donner de quoi boire au Valet qui s'en apperçoit.

Chasse du Daim & du Chevreuil.

On chasse le Daim & le Chevreuil, mâle ou femelle, avec les mêmes précautions que le Cerf, c'est-à-dire, en les détournant, en les chassant par relais &c. avec la dif-

férencence cependant qu'on peut les tirer devant les Chiens, ce qui eſt défendu à l'égard du ſeul Cerf.

BÊTE NOIRE, LE SANGLIER.

Chaſſe du Sanglier.

L'Equipage de Chaſſe du Roi pour le Sanglier, ſe nomme *le Vautrait.*

Les Sangliers de tous âges, mâles & femelles, ſe chaſſent aux Chiens courants, à Cors & à Cris.

Nom des parties du corps & de l'âge du Sanglier.

Le bout du nez ſe nomme *le Boutoir.*

Deux groſſes & longues dents qui s'élevent du milieu de la machoire inférieure & ſortent en dehors, ſont nommées *les Défenſes*; la Laye n'en a point, le mâle ſeul en eſt pourvu.

Les Ergots au-deſſus du talon, qu'on nomme *les Os* au Cerf, s'appellent *les Gardes* au Sanglier.

Le Sanglier nouveau né ſe nomme *Marcaſſin.*

Quand il a quitté la livrée, il ſe nomme *Bête-rouſſe*, & à un an *Bête de compagnie*, depuis deux ans juſqu'à trois, il ſe nomme *Ragot.*

A trois ans il ſe nomme *Sanglier à ſon tiers an*; les défenſes commencent à être dangéreuſes.

A quatre ans il ſe nomme *Quartanier*; les défenſes ſont très dangéreuſes.

A cinq ans on le nomme *Sanglier miré*, c'eſt-à-dire, que ſes défenſes commencent à ſe courber de façon qu'elles ne peuvent plus bleſſer. Paſſé cet âge, on ne l'appelle plus que *grand Sanglier*, *grand vieux Sanglier.*

Comme le Sanglier, depuis trois ans juſqu'à cinq, eſt très dangéreux aux Chiens, & même aux Hommes, ſur leſquels il revient quand il eſt en furie, ſe ſervant de ſes défenſes, dont il fait de larges bleſſures, & éventre ſouvent des Chiens, on a coutume de le tirer ou bien de le faire coëffer, c'eſt-à-dire, arrêter & ſaiſir aux oreilles par de grands & forts Levriers qu'on nomme *Levriers d'atta-*

che, qui ne démordent jamais ; alors on peut l'approcher & le tuer avec un ſimple Couteau de Chaſſe.

Remarque Générale.

On ne crie *Tayaut* quand on voit l'animal, qu'à la veue des Bêtes fauves ci-deſſus ; quant à toutes les autres, comme au Sanglier & à toutes les ſuivantes, on crie *Ulaut* & jamais *Tayaut.*

La Chaſſe du Loup.

On détourne les Loups & on les chaſſe aux Chiens courants ; mais on réuſſit rarement à forcer les vieux Loups, parce qu'ils ſont très vîtes, & qu'ils ne ſe fatiguent point en courant. Cette grande haleine provient de ce qu'ils marchent jour & nuit pour chercher leurs proye. On peut forcer les Louveteaux, mais le plus expédient, à l'égard des vieux, eſt de les tirer, ou de les arrêter, quand on peut, à la ſortie du Bois, par nombre de Levriers d'attache, diſpoſés par relais, de deux ou trois Levriers par chaque relais, qu'on nomme *Leſſes de Levriers.* Chaque Leſſe, au nombre de trois, a un nom différent, ſçavoir :

Levriers d'étrite ou de queue.
Levriers compagnons ou de flanc.
Levriers de tête.

Si le bonheur veut que le Loup ſorte du Bois à portée de la veue de ces trois Leſſes, ou qu'on ait réuſſi à lui en faire prendre le chemin, on lui détache d'abord les Levriers d'étrite, enſuite les Levriers de flanc, enfin les Levriers de tête ; & lorſque tous ces Levriers l'ont ſaiſi, ce qui eſt bientôt fait, on le tue à coups de Couteau de Chaſſe.

La Chaſſe du Liévre aux Chiens courants.

Le Lievre eſt un animal des Plaines, qui court très vîte & long-tems ; on a parlé ci-deſſus de la Chaſſe du Liévre avec les Levriers, maintenant il eſt queſtion de cette Chaſſe avec des Chiens courants.

1°. On ne détourne point cet animal, mais on trôle dans les Plaines, c'eſt-à-dire, on marche au ha-

zard, ſuivi des Chiens, & auſſitôt qu'il part un Liévre, la Chaſſe commence, & les Chiens le courrent juſqu'à ce qu'ils l'ayent forcé ou manqué. La voie du Liévre eſt fort légere, c'eſt-à-dire peu ſenſible au nez des Chiens, & cet animal eſt fort ruſé; ces difficultés irritent & rendent cette Chaſſe agréable, quoique difficile.

2°. Toute la Meute chaſſe enſemble depuis le commencement juſqu'à la fin; il n'y eſt pas queſtion de relais de Chiens, ni de Chevaux; on ſe ſert de Chiens courants de la petite taille. Cette Chaſſe n'eſt ni dangéreuſe, ni couteuſe.

BÊTES PUANTES,

LE RENARD, LE CHAT SAUVAGE, LE BLÉREAU, LA FOUINE, LE PUTOIRE, LA BELETTE &c.

Chaſſe du Renard, & des autres Bêtes puantes.

Le Renard, animal des Bois, *(décrit page .)* eſt bon à détruire, car il détruit lui-même le gibier & la volaille; on ne le détourne point, mais on trôte dans les Bois avec les Chiens. Cette Chaſſe eſt très vive, à cauſe de l'odeur forte de l'animal; ce qui fait que les Chiens n'en tombent jamais en défaut, & le pourſuivent chaudement, juſqu'à ce qu'un coup de fuſil la termine, ou que le Renard entre au fond d'un terrier, ce qui arrive preſque toujours; c'eſt pourquoi on le force rarement à la courſe.

Lorſque le Renard eſt terré, on ne peut s'en ſaiſir qu'en le déterrant; pour cet effet on a quelques Baſſets de la petite eſpéce, autrement Chiens de terre *(Voyez page 417.)* qu'on fait entrer dans le terrier, où ils l'aboyent continuellement; on ouvre la terre avec des bêches, des pioches &c. au-deſſus de l'endroit où on entend le petit Chien. Lorſqu'on eſt parvenu juſqu'à lui, on fourre de longues tenailles dans le trou, le Renard veut les mordre, ce qui fait qu'on l'attrape ſouvent par la gueule; alors on le tire hors du trou, on le tue.

On trouve rarement les Bléreaux hors de leurs terriers ; c'eſt pourquoi leurs Chaſſe ſe borne à le déterrer.

Le Chat ſauvage ſe chaſſe comme le Renard ; on le tire s'il monte ſur un arbre ; s'il ſe terre, on le déterre.

La Chaſſe de la Fouine, Putoire, Belette, ſe fait dans les granges & greniers des Villages, avec de très petits Baſſets. Si on veut les faire monter aux greniers, on n'a qu'à y planter une échelle, toute la petite Meute y grimpe, & fait tant que l'animal eſt obligé de ſortir, & ſouvent de s'élancer dehors ; on le tue quelquefois en l'air.

La Chaſſe du Lapin au Furet.

Cette Chaſſe, qui s'appelle *Fureter*, ne s'exerce que ſur le Lapin ; par ce moyen, on en peut détruire une grande quantité. Le petit animal dont on ſe ſert, ſe nomme *Furet* ; c'eſt une eſpéce de groſſe Belette ; il y en a de tous blancs, & d'autres qui ſont jaunes ſur le dos. On les prive aiſément ; il eſt ennemi déclaré des Lapins. On commence par tendre des poches aux trous du terrier ; ces poches ſont de petits filets qui ſe ferment comme une bourſe, quand l'animal donne dedans ; on introduit enſuite le Furet dans le terrier, après l'avoir muſelé, de peur qu'il ne ſucce le ſang de quelque Lapin qu'il auroit ſaiſi, & qu'enſuite il ne s'endorme dans le trou. Les Lapins ont tant d'horreur de cet ennemi, qu'ils ſortent en grande hâte, donnent dans les poches, & s'y trouvent pris.

L'AFFUST.

On peut ſe mettre à l'Affût de toute eſpéce d'animal, en ſe cachant derriere un buiſſon, ou en montant dans un arbre ; là on attend que le gibier vienne à la portée du fuſil, afin de pouvoir le tirer. On ſe met à l'Affût ſur la fin du jour, ou au clair de la Lune, ou bien avant le point du jour, ce qui s'appelle *la Rentrée*.



RUSES DE CHASSE.

LA BATTUE.

La Battue eſt une Chaſſe ſans Chiens, fort amuſante; on ne la fait guères que ſur l'arriere ſaiſon, quand les feulles ſont tombées, & que les Bécaſſes ſont arrivées. Le Seigneur du Village eſt ordinairement celui qui l'ordonne & l'indique; on aſſemble les jeunes Payſans pour battre le Bois (on les nomme alors les Batteurs) & en même tems les tireurs armés de leurs fuſils. Quand tout le monde eſt arrivé au rendez-vous, on poſte les tireurs à 50 pas l'un de l'autre, plus ou moins, le long des chemins ou des ſentiers qui entourrent une enceinte, on envoye les batteurs dans un de ces chemins, à l'oppoſite des tireurs. Lorſque tout eſt ainſi arrangé, on donne le ſignal aux batteurs par un coup de ſifflet ou autrement, dans l'inſtant la rangée des batteurs entre de front dans le Bois en criant & faiſant le plus de bruit qu'ils peuvent, pour effaroucher & faire partir le gibier & les animaux qui peuvent ſe trouver dans l'enceinte, leſquels en volant ou en courant paſſent où ſont les tireurs, qui les tirent, ſoit en traverſant, ou auſſitôt qu'ils les voyent à portée, tant à terre qu'en l'air. Quand il ne ſort plus rien, & que les batteurs ſont arrivés proche des tireurs, on va recommencer la même manœuvre à l'enceinte prochaine, & d'enceinte en enceinte, on parcourt ainſi tout le Bois. Cette Chaſſe eſt fort meurtriere & quelquefois dangéreuſe pour un tireur lorſqu'il quitte ſon poſte dans le tems de la Batue, car un coup de fuſil peut lui venir, parce qu'on ne ſçait où il eſt allé. Ce qu'on tue le plus ordinairement aux Battues, eſt des Becaſſes, des Faiſans, force Lapins, quelquefois mais rarement des Loups, des Renards, des Chevreuils, des Sangliers &c.

LA PIPÉE.

La Pipée eſt une ruſe très divertiſſante; elle ſe fait toujours dans les Bois, les arbres ayant toutes leurs feuilles, comme en été ou au commencement de l'automne; on

s'y prépare d'avance en ébranchant un arbre de moyenne taille, qu'on aura trouvé un peu loin des autres dans une clariere ; on lui fait enſuite avec la ſerpe de petites entailles, dans chacune deſquelles on place un gluau, qui eſt une petite baguette enduite de Glu. On conſtruit ſous cet arbre une petite loge avec des branches feuillées ; pour cacher celui qui doit piper. Le tout ainſi préparé, le Pipeur ſe cache dans ſa loge, & avec un appeau qui imite le chant du Hibou ou de la Chouette, il fait accourir les Oiſeaux des Bois qui viennent pour battre la Chouette ou le Hibou qu'ils haïſſent mortellement ; & comme, en cherchant à approcher du bruit, ils vont de branches en branches, ceux qui, par malheur, poſent ſur les gluaux, s'engluent les pates & les aîles, & tombent avec le gluau qui tient peu ; le Pipeur va les ramaſſer à meſure, & rentre vîte dans ſa loge ; quand il a pris une Pie ou un Geay, il le fait crier, ce qui attire tous les autres Oiſeaux, dont pluſieurs ſe prennent aux gluaux. On prend ainſi les Pies, les Geays, les Piverds, les Grives, les Merles, & des petits Oiſeaux. Si on a un Hibou ou une Chouette qu'on puiſſe faire tenir de façon qu'elle ſoit vûe des Oiſeaux, la Chaſſe eſt beaucoup plus vive.

Des autres Ruſes.

Parmi les ruſes de Chaſſe dont on ſe ſert, il y en a bien de défendues, quand elles s'exercent ſur le gibier, à cauſe de la deſtruction qu'elles peuvent en faire ; les autres ſont permiſes & même ſouvent très utiles, quand elles détruiſent les Animaux nuiſibles. En voici une partie :

La Chaſſe au feu, c'eſt-à-dire, avec des lumieres pendant la nuit, tant ſur terre que ſur l'eau, pour prendre du gibier ou des poiſſons, eſt défendue.

Les Colets ou Lacets de crin, tendus pour y prendre du gibier, ſont défendus.

La Coque de Levant, qu'on jette dans l'eau pour ennivrer le poiſſon, eſt défendue.

Le Traîneau, Filet qu'on traîne dans les plaines nuitament, eſt défendu.

La Tonnelle, Filet pour prendre les perdrix pendant le jour, eſt défendue.

La Noix-Vomique dans les gobbes, pour empoisonner les Loups, les Renards, les Corneilles, est permise.

La Tirasse, filet pour prendre les Cailles avec l'appeau est permise.

Les Gluots, pour prendre les oiseaux des Bois, sont permis.

Les Pantieres, filets pour prendre les Bécasses en volant, sont permises.

Les Piéges de fer, pour prendre les Loups, les Renards &c. sont permis.

Les Trapes & Fosses, pour les mêmes, sont permises.

Les Assommoirs, pour prendre les Fouines, les Putoirs &c. sont permis.

Les Trébuchets, pour prendre les petits Oiseaux, sont permis.

DE LA PESCHE.

La Pêche, tant sur mer que sur l'eau douce, consiste en deux moyens généraux, qui sont les Filets & la Ligne.

Filets à traîner.

Parmi les Filets, il y en a qui traînent au fond de l'eau, & qui sonr menés en avant, au moyen d'une corde attachée au haut de chaque bout, que les Pêcheurs tirent en marchant le long des bords de l'eau, ou en avançant dans l'eau, enfin les deux bandes de Pêcheurs se rapprochent; on approche l'un de l'autre les deux bouts du Filet, qu'on tire dehors sur la rive, ou dans un des batteaux, le poisson qui se trouve alors enfermé dans le cercle que forme le Filet, lequel cercle se rétraicit à mesure qu'on tire, ne peut se sauver, & est pris à la main.

A ces sortes de Filets, il y a un haut & un bas; le haut doit toujours regner sur la superficie de l'eau; c'est pourquoi on y attache de distance en distance des morceaux de liége qui le soutiennent & l'empêchent d'aller à fond; le bas doit toujours traîner au fond de l'eau, ce qui se fait au moyen des morceaux de plomb qu'on y attache pareillement de distance en distance.

La Pêche au Filet à jetter.

Un Filet qu'on nomme *l'Epervier*, est maillé en rond, le haut de ce Filet est rassemblé en pointe, à laquelle est attachée une longue corde; le bas est garni de plomb dans son pourtour. Le Pêcheur lance en l'air le Filet devant lui; quand il est lancé adroitement, il s'ouvre sous la forme de la coupe renversée d'un Verre à boire, perce l'eau dans cette situation, & est dans l'instant au fond de l'eau; le Poisson qui s'en trouve coëffé, est sûrement pris, parce qu'à mesure que le Pêcheur le tire à lui par la corde dont il ne s'est pas désaisi, les plombs se rapprochent les uns des autres, & renferment tout ce qui se trouve en-dedans.

La Pêche au Filet dormant.

Le Poisson se prend tout seul à des Filets qu'on tend dans les roseaux, on dans des retours d'eaux. De ces Filets, il y en a de ronds & creux, faits dans le goût de certaines souricieres; le poisson y entre facilement, mais il ne sçauroit en ressortir; d'autres sont contremaillés, c'est-à-dire, qu'entre deux rangs de grandes mailles quarrées, on a renfermé un Filet à petites mailles, qui est lâche; le poisson, qui traverse aisément les grandes mailles, voulant continuer son chemin, pousse devant lui les petites mailles, dans lesquelles il s'embarasse sans pouvoir en sortir.

La Pêche à la Ligne.

La Pêche à la Ligne se fait de deux façons.

Pour la première, on a une gaule longue & pliante, au bout mince de laquelle on attache un long fil de crin blanc qu'on termine par un hameçon de fer; le long du fil, & à la distance qu'on veut, au-dessus de l'hameçon, on attache un bouchon de liége; on enfile dans le crochet de l'hameçon un appas, soit un tronçon d'un Ver de terre, ou autre chose; puis on jette la Ligne devant soi, l'hameçon s'enfonce dans l'eau, & le liége reste sur la superficie. Alors, tenant toujours la gaule élevée, on attend

patiemment que quelque poiſſon, en avalant l'appas s'acroche à l'hameçon, ce qui ſe connoît quand on voi le bouchon diſparoître & s'enfoncer dans l'eau ; on tir ſur le champ la Ligne hors de l'eau, & on l'amene à ſo avec le poiſſon pendant à l'hameçon.

L'autre eſpéce de Ligne s'appelle *Ligne dormante*. A celle-ci on ne ſe ſert point de bouchon de liége ni de gaule on attache l'hameçon au bout d'une longue ficelle, on y met l'appas, on lance le tout dans l'eau, & on attach l'autre bout de la ficelle à un piquet fourchu qu'on enfonce de façon qu'il penche du côté de l'eau ; on roul quelques tours de la ficelle autour de cette fourche, afin que le poiſſon s'étant accroché & voulant s'enfuir, ne ſe déchire les ouies, ſi la ficelle réſiſtoit trop ; mais comme elle céde à ſes efforts en ſe déroulant petit à petit, le poiſſon perd enfin ſes forces, & on le trouve pris.

DES VÉGÉTAUX,

ARBRES, PLANTES,

GOMMES ET RESINES.

LA connoiſſance des Végétaux, qui comprend toutes les productions de la Terre en Plantes, Herbes, Arbres, Arbriſſeaux, Sous-Arbriſſeaux, Gommes & Reſines, eſt une Science d'une ſi grande étendue, à cauſe de leur nombre prodigieux, qu'il n'y auroit pas moyen de la déveloper ici en ſon entier ; on en a décrit environ 12 à 15 mille eſpéces, & il en reſte encore pluſieurs autres mille connues & non encore décrites. L'illuſtre Tournefort a débrouillé ce cahos, en partageant tous les Végétaux en 22 Claſſes, dont chacune eſt ſubdiviſée en pluſieurs genres. On va ſuivre ſon ordre, avec les explications néceſſaires pour donner du moins quelques principes d'une Science qui ne peut guères s'acquerir parfaitement que par la préſence même des Végétaux.

LA

LA RACINE.

La Racine eſt la Mere nourrice de tous les Végétaux ; elle ſucce dans la terre les ſucs propres à la plante qui croît au-deſſus d'elle, & par ſon moyen. Il y a des racines de bien des formes ; les unes ne ſont que de petits tuyaux en grand nombre, qui ſerpentent dans la terre, ce qu'on appelle *du Chevelu*. Le Chevêlu accompagne auſſi toutes les autres eſpéces de racines, ſoit celles qui, perçant la terre tout droit ſe nomment *le Pivot*, ſoit celles qui coulent entre deux terres, les charnues, les bulbeuſes &c.

LE CORPS DES PLANTES ET DES ARBRES.

La Plante & l'Arbre, en ſortant de la terre, s'élévent droit vers le Ciel, & forment leurs tiges, qui ſe ſéparent enſuite en pluſieurs rameaux de plante, & en pluſieurs branches d'arbre. Les tiges & rameaux de plante ſont aſſez molles ; il s'en trouve même de ſi foibles, qu'elles ſe répandent ſur terre, où quelques-unes prennent de petites racines de diſtance en diſtance. Les tiges & branches d'arbres & arbriſſeaux ſont plus ou moins dures.

Tous les Végétaux ont une écorce exterieure qui couvre leurs parties intérieures ; beaucoup ont une ſeconde écorce mince & tendre ; les plantes ont enſuite une chair ferme, & à leurs centre une moëlle qui eſt tendre, & communément cotoneuſe. Les arbres ont une groſſe écorce dure, une ſeconde écorce tendre, leurs bois, qui eſt au-deſſous, & qui, à beaucoup, ſe nomme *l'Aubier*, eſt plus blanc & moins ferme que le vrai bois, ou le cœur qu'il renferme ; le centre des jeunes arbres eſt rempli de moële, mais à meſure qu'ils vieilliſſent, le cœur s'avance au centre, reſſerre la place de la moële, & enfin la bouche en entier.

Les Feuilles ſont communes aux plantes & aux arbres ; leurs formes varient à l'infini ; elles ſervent à garantir le Végétal de la trop grande chaleur ; ce ſont auſſi les organes de ſa tranſpiration journaliere, & de ſon imbibation nocturne.

Parties ligneuses des Arbrer.

La premiere ou grosse écorce 5. 5. 6. 6.
La seconde écorce 4. 4.
L'Aubier ou Aubour 3, 3.
Le Vrai-Bois ou Cœur 2. 2.
La Moële 1.
Voyez la Planche XVII. cy-devant, page 419.

Toute cette distribution de parties forme le tronc & les branches de l'arbre.

LES FLEURS ET LES FRUITS.

Ce n'est par aucune des parties qu'on vient de détailler, que Monsieur de Tournefort a distingué les classes & les genres des plantes, arbres &c. mais par leurs fleurs & par leurs fruits, dont voici le détail anatomique.

Fleurs, leurs parties.

Petales ou Feuilles de fleur AA.
Calice B.
Pédicule ou Tige qui soutient la fleur E.
Pistile C.
Etamines & leurs sommets F. G. DD.
Fleuron I.
Disque P.
Demi-Fleuron, espéce de Pétale L.
Charon M.
Voyez la Planche XVII. cy-devant, page 419.

Les Pétales sont l'ornement des Fleurs; il s'en trouve de toutes couleurs & mêlanges.

Le Calice est le vase au fond duquel les différentes parties de la Fleur sont arrangées, sçavoir, les Pétales, les Etamines & le Pistile au milieu. Le Pistile est quelquefois par sa baze l'envelope du fruit naissant.

Le Pédicule est la petite tige sur laquelle est posé le calice.

Le Pistile est une petite tige qui tient au jeune fruit,&

qui s'éleve au-deſſus ; c'eſt par cet organe que le fruit eſt rendu fécond.

Les Etamines ſont des filaments droits, rangés à diſtance autour du piſtile en plus ou moins grande quantité, chacune couronnée ordinairement par un ſommet. Ces ſommets, dont les formes ſont variées dans différentes fleurs, ont leurs ſurfaces remplies d'une pouſſiere, laquelle veue au Microſcope, reſſemble à de petits œufs. Cette pouſſiere ſe détache du ſommet lorſqu'elle a le dégré de maturité néceſſaire, tombe en partie ſur le piſtile, & cet attouchement communique au fruit la vertu prolifique, en le rendant capable d'engendrer une autre plante pareille ; ſans cette circonſtance, il reſteroit impuiſſant.

Les Fleurons ſont de petites fleurs échancrées par le haut, portant ordinairement ſur la cime de certaines graines, & ſerrés à côté l'un de l'autre en grande quantité. Cet aſſemblage forme ce qu'on nomme *un Diſque.*

Le Diſque eſt un aſſemblage de graines qui ſe touchent, diſpoſées en rond, & couronnés chacune par ſon fleuron.

Le Demi-Fleuron eſt une eſpéce de Pétale de fleur ; ſa figure le fait aſſez connoître.

Le Chaton ne ſe trouve qu'à certains arbres & arbriſſeaux. C'eſt un long aſſemblage de petits calices & fleurs peu apparentes, diſpoſées en rond autour d'un Pédicule commun, & pendantes communément vers la terre.

Fruits, leurs parties.

Les Fruits ſont très variés dans leurs forme & dans leurs conſiſtance ; les uns ſont très gros & remplis de chair, d'autres charnus de médiocre grandeur ; ils ſont ou couverts d'une ſimple peau ou d'une écorce plus mince, plus épaiſſe, tendre, dure, très dure, piquante &c. enfin il y en a de petits, de très petits & d'imperceptibles. Les fruits charnus & ſucculents ſont ceux à qui le Vulgaire donne le nom

de Fruit; par excellence on nomme *Bayes* les fruits gros comme un pois, à noyau ou à pépins qui croissent éparts sur les arbrisseaux. Ceux qui viennent par grappes, comme les raisins & les bleds, s'appellent *Grains*. Le nom de *Graines* n'est attribué qu'aux petits fruits qu'on seme dans les Potagers, & aux très petits fruits durs qui viennent en abondance dans une enveloppe commune; mais les Botanistes nomment généralement *Fruits* la production de tout Végétal propre à faire son semblable.

Pour donner une notion de toutes les parties dont un fruit peut être composé, on va prendre la Poire pour modéle.

La Poire Q.
Sa Queue II.
Son Œil III.
La Peau IV.
La Chair V.
Les Pepins se trouvent dans le centre de la chair.
Voyez ci-devant la Planche XVII. page 419.

Plusieurs fruits ont au lieu de pepins un noyau à leurs centre; dans le noyau est communément un amande, dans laquelle est le germe de l'arbre.

Le Silique ou Gousse *ooo*. est une enveloppe longue, assez molle, plus ou moins plate & étroite, composée de deux côtes ou cosses jointes tout autour par leurs bords, c'est pourquoi on peut les séparer. Lorsque la gousse est ouverte, on voit en dedans les fruits rangés alternativement, tenant par une queue très courte d'un côté, & de l'autre: les siliques s'ouvrent d'elles-mêmes, pour laisser tomber leurs fruits, quand ils sont meurs.

Les Folicules *nn*. sont deux feuilles concaves qui se forment vis-à-vis l'une de l'autre, dans certaines plantes, vers la baze du fruit, & qui se joignant par leurs bords, enferment le fruit, qui meurit ainsi à l'abri, sans être apperçu.

Voyez cy-devant la Planche XVII. page 419.

LES VINGT-DEUX CLASSES

DES PLANTES ET ARBRES,

Suivant M. Tournefort.

PREMIERE CLASSE.

PLANTES ET SOUS-ARBRISSEAUX

DES FLEURS D'UNE SEULE PIÉCE EN FORME DE CLOCHE ET LEURS FRUITS.

Il y a 4 choses à remarquer aux Fleurs de cette classe, qui sont le fond, les côtés & l'ouverture.

1°. Si le fond & les côtés de la Fleur sont évasés, & l'ouverture à proportion, on la nomme simplement Fleur en cloche, à cause de sa ressemblance à une Cloche. *La Fleur de la Raiponse est ainsi.*

2°. Si le fond, les côtés & l'ouverture sont très évasés, on la nomme Fleur en cloche ouverte. *La Fleur du Lizeron est ainsi.*

3°. Si l'ouverture est plus étroite que le fond & les côtés, on la nomme Fleur en globe ou en cloche sphérique. *Le Muguet est ainsi.*

4°. Si le fond & les côtés sont serrés en forme de tuyau, on la nomme Fleur en tuyau ou en cloche allongée. *La Fleur de Guimauve est ainsi.*

GENRES.

Dans cette Classe, il y a des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit mol & assez petit.	*Le Muguet &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit mol & un peu gros.	*La Mandragore &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit sec à une ou à plusieurs loges.	*Le Lizeron &c.*

Des Fleurs dont *le Pistile* devient une seule semence. . . . . *La Rhubarbe.*

Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit entouré de petites graines ou folicules. . . . *La Houette &c.*

Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit à plusieurs capsules ou séparations. . . . . . *La Mauve &c*

Des Fleurs dont *le Calice* devient un fruit ordinairement charnu. . . . . *Le Melon &c.*

Des Fleurs dont *le Calice* devient un fruit sec. . . . . . . *La Raiponse &c.*

Des Fleurs dont *le Calice* devient deux fruits jumeaux. . . . . *Le Grateron &c.*

DEUXIEME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE SEULE PIECE EN FORME OU D'ENTONNOIR OU DE SOUCOUPE, OU DE ROUE, ET LEURS FRUITS.

Il y a 3 choses à remarquer parmi les Fleurs de cette Classe.

1°. Si le haut de la Fleur, où est l'ouverture, s'ouvre en entonnoir, & que la partie inférieure forme un tuyau étroit, on la nomme Fleur en entonnoir. *La Fleur de la Belle-de-Nuit est ainsi.*

2°. Si le haut de la Fleur est plus évasée que la précédente, on la nomme Fleur en Soucoupe. *La Fleur du Primevere est ainsi.*

3°. Si le haut de la Fleur est ouvert, tout à fait à plat, on la nomme Fleur en roue. *La Fleur de la Bourache est ainsi.*

GENRES.

Dans cette Classe, il y a des Fleurs dont *le Pistile* se termine en un seul fruit. . . . *Le Tabac &c.*

Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit. . . . . *Le Primevere &c.*

Des Fleurs dont *le Pistile* est accompagné de 4 embrions qui deviennent autant de semences, lesquelles meurissent dans le calice. . . . . . . *La Buglose &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit sec. . . . . . . *Le Bouillon-Blanc &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit mol. . . . . . *La Morelle &c.*
Des Fleurs en soucoupe dont *le Calice* devient ordinairement un fruit. . . . . *La Mâche &c.*
Des Fleurs en roue dont *le Calice* devient un fruit. . . *La Pimprenelle &c.*

TROISIEME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE SEULE PIÉCE INÉGALE ET IRRÉGULIERE, ET LEURS FRUITS.

Toutes les Fleurs de cette Classe commencent par un tuyau, & se terminent en formes irrégulieres de quatre manieres :

1°. Le haut de la fleur représente une oreille ou un capuchon. *La Fleur du Pied de Veau est ainsi.* Il fleurit dans les Bois, au commencement du Printems.

2°. Le haut de la Fleur représente comme une langue. *La Fleur de l'Aristoloche est ainsi.* Il y a des Vignes où elle est commune.

3°. Le haut de la Fleur & le bout d'enbas sont ouverts. *La Fleur de la Digitale est ainsi.* Elle vient dans les Bois ; les enfans la font claquer dans leurs mains.

4°. Le haut de la Fleur représente comme des masques. *La Fleur du Muffle de Veau*, qu'on appelle aussi dans les Jardins *Gueule de Lion*, *est ainsi.*

QUATRIEME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE SEULE PIÉCE TERMINÉES EN FORME DE LÉVRES, ET LEURS FRUITS.

Les Fleurs de cette Classe commencent par un tuyau, & se terminent en forme de lévres avancées qui représentent différentes choses. *Le Pistile* devient à toutes, quatre semences.

1°. La lévre supérieure de la Fleur représente un casque ou une faulx. *La Fleur de la Sauge est ainsi.*

2°. La lévre supérieure de la Fleur est creusée en forme de cuilleron. *Les Fleurs de la Menthe* ou *Baume sont ainsi.*

3°. La lévre supérieure de la Fleur est relevée. *La Fleur du Romarin est ainsi.*

4°. La Fleur n'a qu'une lévre. *La Fleur du Chamédris est ainsi.*

CINQUIEME CLASSE.

DES FLEURS A QUATRE FEUILLES DISPOSÉES EN CROIX, ET LEURS FRUITS.

Dans cette Classe c'est toujours *le Pistile* qui devient un fruit.

GENRES.

Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit à une seule capsule ou loge.	*La Passerage sauvage &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit assez court, divisé en deux obliquement.	*Le Cresson-Alénois &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit divisé en deux parallélement.	*La Lunaire &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit à gousse, qui a deux capsules.	*Le Chou &c.*

Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit à gousse, qui n'a qu'une capsule.	*La grande Eclair &c.*

SIXIEME CLASSE.

DES FLEURS EN FORME DE ROSE, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs sont composées de plus ou moins de quatre pétales ; ces pétales sont disposés en rond comme à la Rose.

GENRES.

Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit à une seule capsule ou enveloppe, qui s'ouvre en deux, en travers. . . .	*Le Pourpier &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit à plusieurs capsules ou loges.	*La Rue &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit composé de plusieurs semences en une seule tête. .	*Le Fraisier &c.*
Des Fleurs dont *le Calice* devient un fruit mol.	*L'Asperge &c.*
Des Fleurs dont *le Calice* devient un fruit sec.	*L'Aigremoine &c.*
Des Fleurs dont *le Calice* ou *le Pistile* deviennent un fruit à une seule capsule ou envelope.	*Le Pavot &c.*

SEPTIEME CLASSE.

DES FLEURS A PLUSIEURS PÉTALES DISPOSÉS EN ROSE, FORMANT TOUTES ENSEMBLE L'APPARENCE D'UN PARASOL, ET LEURS FRUITS.

Au haut des tiges de la Plante, desquelles les fleurs doivent partir, il se forme un calice dont sortent plusieurs tiges qui s'élevent & forment un rond, au haut de chacune de ces tiges s'ouvre un petit calice ; de celui-ci s'élevent plusieurs pédicules, chacun soutient une petite fleur

ordinairement blanche, dont les pétales sont au nombre de cinq, disposés en rose, le tout ensemble de cette disposition présente aux yeux l'apparence d'un Parasol; mais ce qui fait le caractère distinctif de cette Classe, est qu'à chaque fleur succéde toujours deux semences jointes ensemble étant vertes, qui se séparent étant mûres. *Les Fleurs de la Carotte* sont de cette Classe.

GENRES.

Des Fleurs dont *le Calice* devient deux graines minces & canelées.	*Le Persil &c.*
Des Fleurs dont *le Calice* devient deux semences étroites, longuettes & assez grosses. . . .	*L'Angélique &c.*
Des Fleurs dont *le Calice* devient deux semences arrondies, & assez grosses.	*La Coriande &c.*
Des Fleurs dont *le Calice* devient deux semences plates, unies & ovales.	*L'Aneth &c.*
Des Fleurs dont les semences sont rassemblées en une tête.	*Le Chardon-Rolant &c.*

HUITIEME CLASSE.

DES FLEURS DE PLUSIEURS PIÉCES EN FORME D'ŒILLET, ET LEURS FRUITS.

Cette Classe est peu nombreuse; ces Fleurs différent des fleurs en rose, en ce que leurs pétales sortent d'un calice fait en tuyau, & c'est leurs *Pistile* qui devient toujours un fruit. *Le Lin est ainsi.*



NEUVIEME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE OU DE PLUSIEURS PIÉCES EN FORME DE LYS, ET LEURS FRUITS.

Les Fleurs de cette Claſſe ſont preſque toujours à ſix pétales diſtincts, rarement à trois pétales refendus en deux ; lorſque les 6 pétales ſe joignent toutes par en bas, les fleurs ſe doivent nommer *monopétales* ou d'une ſeule piéce : on va les déſigner par le mot *découpées*.

GENRES.

Des Fleurs découpées en ſix parties, dont *le Piſtile* devient un fruit.	*La Hyacinthe &c.*
Des Fleurs découpées en ſix parties, dont *le Calice* devient un fruit.	*Le Saffran &c.*
Des Fleurs à ſix pétales, dont *le Piſtile* devient un fruit. .	*La Tulipe &c.*

DIXIEME CLASSE.

DES FLEURS A PLUSIEURS PÉTALES, DITES PAPILIONACÉES OU LÉGUMINEUSES, ET LEURS FRUITS.

A ces Fleurs, la piéce ſupérieure ſe nomme *l'Etendart*, les deux des côtés *les Aîles*, & l'inférieure *le Batteau*. Le Batteau eſt ſouvent de deux feuilles. Dans cette Claſſe *le Piſtile* ſe termine toujours en une gouſſe.

GENRES.

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient une coſſe qui n'a qu'une capſule ou loge.	*Les Féves de Marais &c.*
Des Fleurs dont *le Piſtile* devient une gouſſe par boſſes, & dont les feuilles de la plante ſont en Treffle.	*Le Treffle &c.*

ONZIEME CLASSE.

DES FLEURS COMPOSÉES DE PLUSIEURS PIÉCES IRRÉGULIERES ET BIZARRES, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs n'ont point de nom particulier de Classe à cause de leurs bizarrerie. *La Violette* & *le pied d'Alouette* sont du nombre.

GENRES.

Des Fleurs bizarres dont *le Pistile* devient un fruit à une seule capsule.	*La Violette &c.*
Des Fleurs bizarres dont *le Pistile* devient un fruit à plusieurs capsules.	*La Capucine &c.*

DOUZIEME CLASSE.

DES FLEURS A FLEURONS, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs sont composées de nombre de petites fleurs ou flosculs qu'on nomme *Fleurons* (*Voyez ci-devant page 435*). Ces fleurons sont pressés dans un calice commun, chacun portant des fruits tendres ou embrions qui garnissent le fond du calice, lequel se nomme par cette raison *le lit* ou *la couche*.

GENRES.

Des Fleurs auxquelles succédent des semences garnies de houppes.	*L'Artichaut &c.*
Des Fleurs auxquelles succédent des semences qui n'ont point de houppes.	*L'Absinthe &c.*
Des Fleurs dont les fleurons sont découpés inégalement, ayant chacun un calice séparé. . .	*La Scabieuse &c.*



TREIZIEME CLASSE.

DES FLEURS A DEMI FLEURONS, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs ſont compoſées de nombre de demi-fleurons, (*Voyez ci-deſſus page 435*) arrangés en cercle dans un calice commun.

GENRES.

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences garnies de houppes.	*Le Piſſenlit &c.*
Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences qui n'ont point de houppes.	*La Chicorée ſauvage &c.*

QUATORZIEME CLASSE.

DES FLEURS RADIÉES OU RAYONÉES, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs ſont compoſées de deux parties; la partie du milieu ou le diſque, (*Voyez ci-deſſus page 435*) eſt rempli de fleurons, & le tour ou la couronne eſt formée par des demi-fleurons.

GENRES.

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences garnies de houppes.	*Le Pas d'Aſne &c.*
Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences ſurmontées d'une petite tête feuillue. . .	*Le Soleil &c.*
Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences qui n'ont ni houppe ni petit ſommet feuillu.	*La Paquerette &c.*
Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences qui ſont renfermées chacune dans une loge ou capſule.	*Le Soucy &c.*

QUINZIEME CLASSE.

DES FLEURS A ÉTAMINES SANS PÉTALES, ET LEURS FRUITS.

Cette Classe de Fleurs manque absolument de pétales : elles sont composées d'étamines (*Voyez ci-dessus page 435*) ou capillaments, desquels les fruits proviennent à plusieurs ; mais à d'autres les fruits viennent sur la plante séparément & en d'autres lieux que les fleurs. C'est dans cette Classe que sont ce qu'on nomme *les grains des récoltes & les herbes* ; aux premiers, leurs calice finit par envelopper les semences, en quoi se termine toujours *le Pistile.*

GENRES.

Des Fleurs dont la partie postérieure *du Pistile* devient un fruit.	*Le Cabaret &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit enveloppé dans le calice.	*Le Bled noir &c.*
Des Grains ou recoltes, & des Plantes qui y ont rapport. .	*Le Froment &c.*
Des Plantes dont la semence vient à part des fleurs. . .	*Le Bled de Turquie &c.*
Des Plantes de la même espéce dont l'une (qu'on doit nommer le mâle,) porte les fleurs, & l'autre (qui est la femelle,) porte les fruits.	*Le Chanvre &c.*

SEIZIEME CLASSE.

DES PLANTES QUI ONT DE LA SEMENCE SANS AVOIR EU DES FLEURS.

Les semences de ces Plantes sont presque imperceptibles & communément appliquées par pelotons à l'envers des feuilles. *Les Capillaires &c. sont ainsi.*

Dans cette Classe, il y en a aussi auxquelles on ne découvre ni fleurs ni semences. *Les Champignons &c. sont de cette espéce.*

DIX-SEPSIEME CLASSE.

DES PLANTES D'EAU DOUCE OU DE MER AUXQUELLES ON NE CONNOIST NI FLEURS NI FRUITS.

. . . . *L'Eponge &c.*

ARBRES ET ARBRISSEAUX.

DIX-HUITIEME CLASSE.

FLEURS A ÉTAMINES SANS PÉTALES, ET LEURS FRUITS.

GENRES.

De ceux dont la fleur succéde au fruit. . . . . *Le Frêne.*

De ceux dont la fleur est à part du fruit. . . . . *Le Buis.*

De ceux dont l'un est mâle portant fleur, & l'autre femelle portant fruit. . - . . *Le Thérébinthe.*

DIX-NEUVIEME CLASSE

DONT LES FLEURS SONT DES CHATONS, ET LEURS FRUITS.

Les Chatons (*Voyez ci-devant page 435*) sont toujours à part du fruit, soit dans le même arbre, soit dans la même espéce d'arbres, les chatons sur l'un, & les fruits sur l'autre.

GENRES.

De ceux dont *le Chaton* est séparé du fruit qui est dur. . . . *Le Noyer.*

De ceux dont *le Chaton* est séparé du fruit, dont l'enveloppe est dure . . . . *Le Chêne.*

De ceux dont *le Chaton* est séparé du fruit, qui est écailleux. . *Le Pin.*

De ceux dont *le Chaton* eſt ſéparé du fruit, qui eſt mol. . . *Le Geniévre.*

De ceux dont (dans la même eſpéce) les uns portent des chatons ſeulement, & les autres des fruits. . . . . *Le Saule.*

VINGTIEME CLASSE.

A FLEURS D'UNE SEULE PIÉCE, SOIT EN CLOCHE A ENTONNOIR, EN ROUE, &c. ET LEURS FRUITS.

GENRES.

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit mol rempli de ſemences dures. . . . . *Le Jaſmin.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à noyaux durs. . . *Le Houx.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit membraneux. . . *L'Orme.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à pluſieurs capſules. . *La Bruyere.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à gouſſes. . . . *Le Laurier-Roſe.*

De ceux dont *le Calice* devient une baye. . . . . *Le Sureau.*

VINGT-UNIEME CLASSE.

A FLEURS EN FORME DE ROSE, ET LEURS FRUITS.

GENRES.

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à une capſule. . . *Le Tilleul.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à pluſieurs capſules. *L'Erable.*

De ceux dont *le Piſtile* devient une ou pluſieurs bayes. . . *La Vigne.*

De ceux dont *le Piſtile* devient une gouſſe. . . . . . . *La Caſſe.*

De

De ceux dont *le Pistile* devient un fruit qui renferme un noyau. . . . . *Le Pêcher.*

De ceux dont *le Pistile* devient un fruit charnu, rempli de semences calleuses. . . . *L'Oranger.*

De ceux dont *le Calice* devient un fruit qui renferme des pepins. , ... *Le Pommier.*

De ceux dont *le Calice* devient un fruit rempli de petits noyaux. . . . . *Le Nefflier.*

VINGT-DEUXIEME CLASSE.

A FLEURS PAPILIONACÉES OU LÉGUMINEUSES.

GENRES.

De ceux dont les feuilles de l'arbre sont alternatives ou en spirale. . . . . . . *Le Genêt.*

DES DIVERS USAGES DES ARBRES ET ARBRISSEAUX.

Le Chêne sert
- aux Charpentiers.
- aux Menuisiers.
- aux Tonneliers, pour douves.
- aux Boisseliers.
- aux Tourneurs.
- aux Ebénistes.
- aux Sculpteurs.
- aux Couvreurs.
- pour Bois de chauffage.

L'Orme sert
- aux Charrons.
- aux Charpentiers pour
  - Presses.
  - Pressoirs.
  - Pompes.
- aux Sculpteurs.
- aux Graveurs en bois.
- pour Bois de chauffage.

Le Hêtre sert
- aux Charrons.
- aux Menuisiers en meubles.
- aux Boisseliers & Bahutiers.
- aux Layetiers.
- aux Gaîniers.

On en fait des Rames, des Péles, des Sabots, des Atelles.

Ses coupeaux servent aux rapés pour le vin.

Bon Bois de chauffage.

Le Frêne sert
- aux Charrons.
- aux Arquebusiers.
- pour des Manches d'outils.

Le Châteigner sert
- aux Charpentiers.
- aux Tonneliers pour des cercles.
- aux Sculpteurs.

On en fait des Echalats.

Le Noyer sert
- aux Menuisiers.
- aux Ebénistes.
- aux Sculpteurs.

On fait de l'huile des Noix.

Bois-blanc. Le Sapin sert
- aux Charpentiers.
- aux Menuisiers.

Il donne la Thérebentine.

Bois-blanc. Le Pin sert
- aux Charpentiers.
- aux Menuisiers.

On en fait des Mâts de Vaisseaux.

Il fournit
- de la Thérebentine.
- la Résine séche & liquide.
- le Goudron.
- le Galipot.
- le Bray-gras.
- le Noir-de-fumée.

Bois-blanc. Le Picéa ou Epicias fournit
- la Poix réſine.
- la Poix de Bourgogne ou blanche.
- la Poix noire, parce qu'on la mêle avec du Noir de fumée.

Bois-blanc. Le Tilleul ſert
- aux Menuiſiers.
- aux Tourneurs.
- aux Sculpteurs.
- aux Bahutiers.
- aux Layetiers.

On fait avec ſon écorce des Cordes à Puits.

Le Charme ſert
- aux Charrons au défaut d'Ormes.
- aux Formiers-Taloniers.
- aux Sabotiers.
- excellent bois de chauffage.

Mort-Bois. L'Aulne ſert
- aux Tourneurs en meubles.
- aux Sabotiers.
- au feu des Patiſſiers & des Verriers,
- à faire des Perches & des Echalats.

Son écorce ſert à faire le Noir des Teinturiers & Chapeliers.

Le Saule fournit
- des Planches.
- des Echalats.
- des Perches.
- du Treillage.

L'Erable ſert
- aux Arquebuſiers.
- aux Tourneurs.

Le Meriſier ſert
- aux Luttiers.
- aux Tourneurs.
- aux Ebéniſtes, ſur-tout l'eſpéce qu'on nomme *Bois de Sainte-Lucie*.

	Le Prunier sauvage sert	aux Menuisiers. aux Ebénistes. aux Graveurs en bois.
	Le Pommier sauvage sert	aux Menuisiers. aux Tourneurs.
	Le Cormier fait	les Vis de Pressoir. les Fuzeaux & Alluchons de Moulin. des Manches d'Outils de Menuiserie. des Palettes pour la Peinture.
	L'Alisier sert aux Tourneurs, & fournit aussi des montures d'Outils & des Fuzeaux, & Alluchons de Moulin.	
Bois-blanc.	Le Méléze	fait de meilleure charpente que le Pin & le Sapin. il donne la Therébentine qu'on nomme de Venise.
	L'Olivier	Ses racines servent aux Ebénistes. Son fruit sert à faire de l'huile.
	Le Thérebinthe donne de la Thérebentine.	
Bois-blanc.	Le Peuplier sert	à faire des Planches. aux Sabotiers. aux Sculpteurs.
Bois-blanc.	Le Tremble sert	aux Sculpteurs. aux Sabotiers. aux Formiers-Taloniers.
	Le Micocoulier sert, en Provence & lieux circonvoisins, à faire des brancards de Chaise & des cercles de Cuve.	
Bois-blanc.	Le Bouleau sert	aux Toneliers pour des cercles. son écorce fait des cordes de Puits.
	Le Liége, son écorce fait des bouchons de bouteille.	

Le Buis ou Bouis ſert { aux Ebéniſtes.
aux Tabletiers.
aux Tourneurs.
aux Peigniers.
aux Graveurs en bois.

Les plus gros viennent d'Eſpagne & de Champagne.

Le Chêne-Verd { fait des eſſieux de Poulie.
des manches de Mail.
Un Inſecte qui vit deſſus & y devient rouge, eſt le Kermés qui teint en rouge.

LeMûrier noir fait { des Sceaux.
des Futailles.
des Courbes de batteau.
des Gentes de roue.

Le Mûrier blanc, ſes feuilles nourriſſent les Vers à ſoye.

L'Oſier fournit des liens pour { les Tonneliers.
les Vanniers.
les Jardiniers.

Le Noiſetier ou Coudrier ſert { aux Vanniers.
aux Tonneliers pour cercles.
aux Chandeliers pour baguettes.

Le Houx ſert à faire des Houſſines : ſa ſeconde écorce fait la Glu.

Mort-Bois. Le Sureau quand il eſt très gros ſert { aux Tourneurs.
aux Peigniers.

Le Troéne ſert aux Vanniers.

Le Fuzain ou Bonnets de Prêtre fait un charbon tendre qui ſert de Crayon noir.

La Bourdaine ou Aulne noir ; ſon Charbon eſt le meilleur pour la compoſition de la Poudre à tirer. On ſe ſert auſſi du Charbon des Morts-Bois ci-après.

Nota. Que ſuivant les Ordonnances des Eaux & Forêts, on a déſigné pour Mort-Bois ou Bois de peu de conſidération les 9 eſpéces ſuivantes, parmi leſquelles les Saules & les Aulnes ne laiſſent pas d'être utiles. *Voyez ci-deſſus à leurs articles.*

Saules.	Epines.	Genets.
Marſaux.	Aulnes.	Genévriers.
Puînes.	Sureaux.	Ronces.

On nomme *Bois-Marmanteaux* des Boſquets de bois, ſoit Taillis, ſoit Futayes près des Châteaux, deſtinés à leurs ſervir d'abri & d'ornement. Ces Bois ne ſont point ſujets aux Maîtriſes.

DES GOMMES ET RESINES.

Comme les Gommes & les Réſines émanent d'Arbres, Arbriſſeaux & Plantes, c'eſt ici leurs lieu.

Les Gommes différent des Réſines, en ce que les Gommes ne peuvent ſe diſſoudre que par des liqueurs aqueuſes, comme l'eau, le vin, &c. & que la diſſolution des Réſines n'eſt poſſible que par les huiles & les graiſſes.

GOMMES.

Arabique.	G. Gutte.	Storax.
Ammoniaque.	Euphorbe.	Bdellium.
Adragante.	Sarcocole.	Sagapenum.
Animé.	Sang-Dragon.	Galbanum.
Elémi.	Sandarach.	Oppoponax.
Laque.	Myrrhe.	Aſſafœtida.

La Gomme Arabique eſt appellée ainſi, parce que la plus belle vient d'Arabie; mais on ſe ſert également de celle qui ſuinte des Ceriſiers, des Pruniers & des Amandiers.

La Gomme Adragant provient d'un arbriſſeau épineux des Indes orientales en Affrique.

La Gomme Ammoniaque découle par les inciſions qu'on fait à une plante à Ombelle ou Paraſol des Indes orientales, en Aſie.

La Gomme Animé découle par incision d'un grand arbrisseau des Indes occidentales, en Amérique.

La Gomme Elémi découle par incision d'une espéce d'Olivier des Indes orientales.

La Gomme Laque est déposée sur des petits bâtons plantés en terre; par une espéce de Fourmi aîlée des Indes orientales.

La Gomme Gutte découle par incision d'un arbrisseau sarmenteux des Indes orientales.

L'Euphorbe découle par incision d'une grosse plante hérissée de pointes des Indes orientales, en Afrique.

La Sarcocole vient sur un arbrisseau épineux des Indes orientales.

Le Sang-Dragon découle par incision d'un grand arbre des Indes orientales, en Afrique.

Le Sandarach découle par incision d'un arbre des Indes orientales, en Afrique, nommé *le grand Genévrier*.

La Myrrhe découle par incision d'un arbre épineux des Indes orientales.

Le Storax découle par incision d'un grand arbuste des Indes orientales.

Le Bdellium vient sur un arbre épineux des Indes orientales.

Le Sagapenum découle par incision d'une plante à Parasol des Indes orientales.

Le Galbanum découle par incision d'une grande plante à parasol des Indes orientales.

L'Oppoponax découle par incision d'une plante à parasol des Indes orientales.

L'Assafœtida coule d'un arbrisseau des Indes orientales.

RÉSINES.

La Résine de Thérebinthe.
La Résine de Meleze. } Thérebentine.

La Résine de Pin.
La Résine de Sapin. } Poix-Résine.

La Poix noire, Tarc ou Goudron—du Pin.

Le Baume blanc coule par incision d'un arbrisseau des Indes orientales.

Le Baume de Copahu coule par incision d'un arbre de l'Amérique.

Le Baume de Tolu coule par incision d'un arbrisseau de l'Amérique.

Le Baume du Pérou coule par incision d'un arbrisseau de l'Amérique.

DU JARDINAGE.

LE Jardinage ou la Culture des Potagers est un objet très étendu, & dont il y a plusieurs Traités, il ne s'agira ici que de ce qui peut convenir au Maître du Jardin & aux Curieux de la Nature, sçavoir la Greffe & la Taille des arbres fruitiers, le surplus est le travail du Jardinier. J'ajouterai le nom des Fruits & les Plantes usuelles médecinales cultivées dans les Jardins.

LA GREFFE OU ENTE.

Greffer ou enter, c'est attacher & joindre vif contre vif à un arbre fruitier une petite branche à fruit d'un autre arbre fruitier qui puisse lui convenir, suivant l'expérience qui en a été faite, pour porter les fruits que l'on y greffe: c'est proprement travailler à multiplier les fruits des espéces qu'on désire le plus.

On greffe les Poires sur { Coignassier femelle. Poirier franc. Poirier sauvage ou sauvageon.

On greffe les Pommes sur { Coignassier mâle. Pommier franc. Pommier sauvageon. Paradis. On a du fruit dès la seconde année, mais l'arbre est usé au bout de 15 à 16 ans.

On greffe les Prunes sur { Prunier de Saint-Julien. Prunier de Damas noir.

On greffe les Cериſes ſur { Meriſier. / Ceriſier de pied. }

On greffe les Abricots ſur { Prunier blanc. / Prunier de Saint-Julien. / Prunier de Damas noir. }

On greffe les Pêches ſur { Jeunes Amandiers. / Pruniers de Saint-Julien. / Pruniers de Damas noir. }

On greffe les Neffles ſur { Neffliers ſauvages. / Epine-blanche. / Epine-Vinette. / Coignaſſiers. / Poiriers. }

On greffe l'Epine-Vinette ſur l'Epine-blanche.

REMARQUES.

Il faut que le Sujet (*On nomme ainſi l'arbre ſur lequel on veut greffer.*) ſoit jeune, ou du moins ni trop jeune ni trop vieux.

On peut greffer quaſi toute l'année, c'eſt-à-dire, depuis Mars juſqu'en Septembre & Octobre.

Les greffes ou rameaux qu'on veut enter doivent être pris ſur les branches chargées de boutons à fruit & hors de ſéve; d'autres doivent avoir deux ou trois bons pouces de long, & au mois trois bons yeux; c'eſt ainſi qu'on appelle les boutons à fruit.

On conſerve les greffes un ou deux ans, en les enterrant à moitié dans un endroit frais.

DIFFÉRENTES FAÇONS DE GREFFER.

En Fente ou Poupée.
En Couronne.
En Ecuſſon { à œil pouſſant. / à œil dormant. }
A emporte piéce.
En Flûte.
En approche.

GREFFE EN FENTE OU POUPÉE,

En Mars & Avril.

Taillez votre Ente ou Greffe en coin par le gros bout, laiſſant l'écorce du côté qui ſera en dehors.

Sciez un peu en pente le ſujet à greffer de peur que l'eau n'y ſéjourne; uniſſez l'endroit ſcié avec la Serpette; faites une fente avec un Couteau, ſur lequel vous frapperez à petits coups de Maillet; n'avancez pas juſqu'à la moëlle qu'il faut éviter; fourrez dans la fente, pour la tenir ouverte, un coin de bois dur; faites-lui ſucceder une Greffe, & faites en ſorte que ſon écorce appuye exactement ſur l'écorce du ſauvageon.

Liez le tout ſur la fente avec un brin d'Oſier, & couvrez promptement avec de la terre-glaize mêlée avec de la mouſſe ou du foin menu, pour faire corps.

GREFFE EN COURONNE,

Au commencement de Mai.

Cette Greffe ſe pratique ſur des ſujets qui ont trois ou quatre pouces d'épaiſſeur.

Prenez vos Entes d'un bon demi-pouce d'épaiſſeur, ayant quatre ou cinq bons yeux.

Taillez-les en pied de Biche d'un pouce de pente, ainſi

Coupez à plat & un peu en penchant un endroit de la branche du ſujet qui ſoit bien uni; fendez le bois, & ouvrez la fente avec un coin, ſans endommager l'écorce; ôtez le coin, & mettez la Greffe écorce contre écorce.

On met de ces Greffes une à chaque branche juſqu'à 8 en rond, & on les lie & emmaillotte avec glaize & mouſſe ou foin, comme à la Greffe en fente ci-deſſus, à laquelle celle-ci reſſemble beaucoup.



GREFFE EN ECUSSON,

En Juin, Juillet, Août & Septembre.

A ŒIL POUSSANT.

Levez en pleine ſéve un ſeul œil ſur la branche qui doit écuſſoner le ſujet, avec les précautions ſuivantes :

Fendez horizontalement l'écorce au-deſſus de l'œil que vous voulez enlever, à la diſtance de deux lignes, puis fendez en biais de chaque côté, & que ces deux fentes ſe joignent à un pouce au-deſſous de l'œil ainſi △ Enlevez doucement ce triangle d'écorce avec un peu de bois que vous ôterez enſuite, en détachant par derriere l'œil avec ſon germe ; tenez ce triangle ou écuſſon par la pointe avec vos lévres ; dans l'endroit de l'arbre où vous voulez poſer votre écuſſon ; faites à ſon écorce deux fentes proportionnées de cette façon T ; détachez doucement l'écorce pour y inſerer l'écuſſon par la pointe de haut en bas ; cette écorce le recouvrira excepté l'œil. On fait ordinairement un autre écuſſon à l'oppoſite du premier.

Liez le tout deſſus & deſſous l'œil avec de la filaſſe ou de l'écorce de Tilleul, ou avec du ruban étroit de fil ou de laine, de façon que toute la playe ſoit couverte ; finiſſez par un nœud coulant qui ſe lâchera à meſure que l'œil ſe gonflera ; coupez ſur le champ le rameau à 4 doigts de l'écuſſon, au bout de huit ou dix jours vous deſſererez la ligature.

A ŒIL DORMANT.

On fait l'opération précédente, mais on ne la pratique que ſur la fin de la ſéve, ce qui fait que l'œil ne pouſſe que l'année d'enſuite.

GREFFE A EMPORTE PIÉCE.

Cette Greffe eſt totalement ſemblable à la Greffe en fente ci-deſſus ; mais comme elle ne ſe pratique qu'à de gros arbres, dont les branches qu'on coupe près du tronc ſont dures & larges, on ouvre la branche avec un cizeau de Menuiſier, en la taillant en mortoiſe plus étroite dans

le fond & juste par l'entrée à la forme de coin de la Ente qu'on enfonce ensuite dedans, & qu'on lie comme en fente.

GREFFE EN FLUSTE OU SIFFLET.

Cette Greffe ne se pratique qu'aux arbres très séveux & en pleine séve.

Quand vous aurez trouvé un beau jet bien net & chargé de beaux & bons yeux, vous le mesurerez avec un fil pour sçavoir s'il est justement de la grosseur du sujet à l'endroit où vous voulez greffer, ensuite vous couperez circulairement sur le jet ou ente l'écorce en haut & en bas, laissant l'intervalle des deux coupures de deux ou trois travers de doigt de long; c'est cette écorce qui doit vous servir. Coupez le jet pour en pouvoir ôter l'écorce qu'il faudra détacher en tournant doucement, puis la porter à l'endroit du sujet pareillement coupé, auquel vous aurez ôté la même mesure d'écorce; vous ferez couler votre ente, & la ferez bien joindre. S'il arrivoit que la ente fut trop large, vous pouvez la fendre de haut en bas, & en couper une portion pour la faire joindre bien juste, puis vous couvrirez le tout d'un mêlange de cire & de thérebentine.

GREFFE EN APPROCHE.

Cette Greffe ne peut s'exécuter qu'entre arbres voisins ou que l'on peut rendre voisins, comme Orangers, Citronniers en caisse, lorsqu'ils seront en pleine séve premiere ou seconde, ou bien aux arbres qui reprennent de bouture en approchant une bouture, comme il va être dit. Elle peut se pratiquer de trois façons.

Premiere Façon.

On coupe la tête au sujet, on y fait une entaille en triangle, & sur le champ on enfonce dedans l'extrémité du jet qu'on aura taillé de même, prenant garde en le taillant de ne pas couper au-delà de sa demi-circonférence, il faudra aussi faire en sorte, lors de la jonction, que les deux écorces se rencontrent bien précisément; on enferme l'endroit sur le champ avec une ligature d'Osier & de la terre glaise, comme il est dit ci-dessus à la Greffe en fente, & quinze

jours ou trois ſemaines après, on ſéparera les deux arbres en coupant au-deſſous & près de la Greffe.

Seconde Façon.

Coupez la tige de la Ente en coing ; fendez la tige de l'arbre aſſez pour y fourrer le coing.

Troiſieme Façon.

Si l'arbre qu'on greffe peut reprendre de bouture, coupez une branche ou bouture, enfoncez-la en terre par le bas, greffez par le haut, la bouture, par la ſubſtance qu'elle tire, nourrira ſa Greffe.

Nota. Un an & demi après avoir greffé, les Greffes auront pris aſſez de force, alors on coupera les branches du ſauvageon le plus près de la tige que faire ſe pourra.

DE LA TAILLE DES ARBRES FRUITIERS.

On taille les Arbres fruitiers des Potagers pour trois raiſons :

Pour leurs donner une forme agréable.
Pour leurs faire porter de plus beaux fruits.
Pour les faire durer plus long-tems.

Ces Arbres ſe chargent de branches qui différent entre elles, & qu'on a diſtinguées comme il ſuit :

Branches à bois.
Branches à fruit.
Branches à faux bois.
Branches gourmandes.
Branches chiffones.

Les Branches à bois n'ont que de gros yeux ronds dont il ne doit ſortir que des feuilles.

Les Branches à fruit ont des boutons doubles & les yeux plats.

Les Branches de faux bois ſont celles qui ſortent du gros des branches coupées.

Les Branches gourmandes deviennent très longues & groſſes; elles ſont liſſes & ont leurs yeux éloignés l'un de l'autre.

Les Branches chiffones ſont très petites & près à près l'une de l'autre.

Chacun a ſa façon de tailler, néanmoins il eſt généralement reçû d'ôter les branches chiffones, celles de faux bois & quelques gourmandes, de tailler & racourcir les branches à fruit, ſuivant les cas, attendu qu'il n'eſt pas toujours bon de trop porter à fruit, afin que l'arbre dure plus long-tems.

En général, il faut écouter & aider la Nature, ayant égard à la jeuneſſe, à la force, à la foibleſſe & à la vieilleſſe des arbres, en les taillant avec prudence & entente, racourciſſant ceux qui ſont trop vifs, ranimant les pareſſeux & enfin tachant de conſerver à tous une forme elégante, ſoit en buiſſon, en éventail, ou en eſpalier. On auroit beau donner des préceptes autres que ceux-ci, ce ſeroit ſe confondre inutilement en diſcours; il faut ici de la pratique & un certain diſcernement qui ne s'acquiert point en liſant. Un Jardinier ne lit point, & ſçait mieux tailler que celui qui n'aura fait que lire. Les obſervations ſe font mieux en pratiquant.

Manieres de perpétuer les Plantes, Arbres & Arbriſſeaux.

De Graine ou *Semence* en la jettant en terre.

De Marcotte ou *Provins*. La Marcotte ou le Provins ſont, pour ainſi dire, la même choſe. On couche à terre quelque rameau de plante ou quelque branche baſſe d'arbriſſeau ou de jeune arbre; on l'y aſſujetit avec un crochet de bois qu'on fiche en terre vers le milieu de la branche; on verſe un peu de terre par deſſus ce rameau ou cette branche; elle y prend racine, & forme une nouvelle plante ou un nouvel arbre.

De Bouture en enfonçant en terre par le gros bout taillé en pied de Biche des branches d'arbre coupées exprès.

Des Rejettons. Les Rejettons ou Drageons & les Surjeons ſont les jets qui s'élevent du pied de la plante ou de l'arbriſſeau; on les en ſépare pour les replanter. Les Rejettons ou Drajeons ont des racines, mais les Surjeons n'en n'ont point, auſſi manquent-ils quelquefois.

De Cayeux & Œilletons. Les Œilletons sont de jeunes pieds enracinés qui sortent aux côtés des anciens pieds. Les Cayeux se trouvent aux côtés des plantes bulbeuses, comme Oignons &c. On les leve pour les planter à part ; ils produisent une plante pareille.

LES FRUITS.

Les Fruits peuvent se diviser en Fruits d'Eté & d'Automne, parmi lesquels sont ceux qui peuvent se conserver l'Hyver.

FRUITS D'ÉTÉ.

Rouges.

Le Fraisier, plante tres basse qui produit des Fraises { blanches. rouges. de Bois. Capperons. }

Le Groseiller, arbrisseau.

Il y en a de deux espéces, l'un sans épines, l'autre épineux.

Le Groseiller sans épines produit des Groseilles { rouges. blanches. noires ou Cassis. }

Le Groseiller épineux produit des grosses Groseilles { blanches. rouges. }

Le Framboisier, arbrisseau épineux.

Il produit des Framboises { blanches. rouges. }

Le Cerisier, grand arbrisseau,

Il produit des Cerises { jumelles. blanches. de Portugal. de Montmorancy. Guignes. bleues. Griottes ou Aigriottes. }

Les Bigarreautier, espéce de Cerisier.

Il produit des Bigarreaux { cœurets. / de fer.

Le Merisier, arbre sauvage.

Il produit des Merises ou Cerises sauvages.

Jaunes.

L'Abricotier, grand arbrisseau originaire d'Arménie.

Il produit des Abricots { hâtifs. / petits. / ordinaires.

Le Pêcher, grand arbrisseau originaire de Perse, produit des Pêches, des Pêches violettes ou Brugnons, & des Pavis.

Avant-Pêche——musquée blanche.
Pêche de Troye—musquée rouge.
Madelaine——{ musquée blanche. / rouge.
Mignone————hâtive.
Alberge————{ jaune. / rouge. / violette.
De Pau————{ longue. / ronde.
Violette————{ hâtive. / tardive.
Lissée————{ blanche. / jaune.
Grosse-Jaune—{ hâtive. / tardive.
D'Abricot———{ rouge. / jaune.
Loyale.
Chévreuse.
D'Italie.
Druselle ou Sanguinole.

Bourdine.
Téton-de-Venus.
Admirable.
Nivelle ou Pourprée.
D'Andilly.
Persique.
Bellegarde.
Narbonne.
Rossane.
Belle-de-Vitry.
Jaune tardive.
Royale.
Commune de Corbeil.
De Vigne.
Pêche-Cerise.
Pêche-Noix.

Pêches

Pêches-Violettes ou Brugnons lissés qui ne quittent point le noyau.

Violet.
Violet tardif.
Jaune lissé.

Pavis, espéce de Pêches qui ne quittent point le noyau.

Blanc.	Saint-Martin.
Rouge.	Rossane.
Jaune.	Violet.

Fruits Bleus.

PRUNES.

Damas	Rouge.
	Violet tardif.
	Noir ou de Saint-Cyr.
	Noir petit.
	D'Italie.
	Blanc.
	Noir de Tours.
	Double ou Passevelours.
	Musqué ou de Malthe.
	Orangé.
	Verd.
	Jumeau.
	Blanc tardif.
	D'Espagne.
	Violet de Maugeron.
Perdrigon	Blanc.
	Rouge.
	Violet.
	Noir.
Diaprée	Violette.
	Rouge Roche-Courbon.
	Blanche.
	Violette bâtarde.
	Violette longue.
	Noire tardive.
Cerisette	Rouge.
	Blanche.

Mirabelle { Grosse. / Petite.

Impériale. { Rouge. / Blanche. / Noire.

Fleur-Double { Rouge longue. / Blanche longue.

Datyle { Blanche. / Violette.

Virginale.
Mignone.
Reine-Claude.
Mirobolante.
Datte.
De Catalogne.
De Taureau ou Poitron.
D'abricot.
Brugnole.
De Pologne.
De Suéde.
De Sainte-Catherine.
Jeune hâtive.
Drap d'or.
Royale.
Norberte.
DeMoyeu.
Damastique.
Œil de Bœuf.
Sans-Noyau.
Cœur de Pigeon.
De Rhodes.
De Monsieur.
Transparente.
Roignons de Coq.
Dauphine.
De Chypre.
Impératrice.

Fruits verds.

POIRES D'ETÉ.

Le petit Muscat ou Septengueule.
Le petit Muscat bâtard.
Le gros Muscat.
Le Bourdon musqué.
Le Muscat à longue queue.
Le gros Hâtiveau.
Le Hâtiveau blanc.
La Blanquette.
La Bellissime ou Figue musquée.
La P. d'Ambre ou à la Reine.
La Poire d'Epargne.
La P. de la Madelaine.
La P. de Jasmin.
La grosse Mouille-Bouche.
Le gros Rousselet de Rheims.
Le Friolet.
La Royale d'Eté.
La Poire de Prince.
La P. à deux têtes.

Poires d'Eté.

Le petit
Le gros Oignonet.
La Cuiſſe-Madame.
Le Bon-Chrétien muſqué.
Le Bon-Chrétien d'Eté.
La Poire de Chypre.
La Sanguignole.
La Poire d'Amiral.
Le gros Blanc.
L'Odorante muſquée.
La Fauſſe-Muſquée.
La Brute-bonne.
Le Certeau d'Eté.
La Griſe-Bonne.
Le Muſc d'Eté.
La P. d'Orange { commune. royale. muſquée.
Le Franc-Sereau.
Le Lichefrion.
Le Parfum-Doux.
La Cramoiſine.
La-Poire ſans peau.
Le Salivali.
Le Beuré { rouge. gris.
Le Doyenné de S. Michel, ou Beuré blanc.
Le Vermillon.
L'Epine d'Eté.
L'Inconnu-Chêneau.
Le Parfum d'Eté.
La Jargonelle.
La Double-Fleur.
La Bergamotte d'Eté.
Le petit Rouſſelet.
La Mouille-Bouche ou Verte-Longue.
Le Portugal d'Eté.
La Crapaudine.
L'Ambrette d'Eté.
Le Fin-Or.
La Poire d'Ange.
La Poire de Mondieu.
La Poire de Neige.
Le Fin-Oint.
La Bigarade.

Poires d'Automne.

La Mouille-Bouche d'Automne.
La Verte-Longue panachée.
Le Meſſire-Jean.
Le Sucré verd.
La Poire de Vigne.
La Bergamotte { recours. d'automne. Suiſſe. muſquée. bâtarde.
La Poire Cadet.
La Belle & bonne.
Le Petit Oing.
Le Colmart.
Le Bzy d'Hery.
Le Chat brûlé.
Le Martin-ſec.
La Poire S. Denis d'Angers.
La Madotte.
La groſſe Queue.
La Poire Saint-François.

Le gros Certeau muſcat d'Automne.
La Poire de Lanſac.
La Florentine.
Le Caillot roſat.
La Frangipane.
La Virgouleuſe.
L'Ambrette.
La Louiſe-bonne.
La Creſane.
La Marquiſe.
Le Citron muſqué.
La Poire de Mare.
Le Bon-Chrétien d'Eſpagne.
La Jalouſie.
La Vilaine d'Anjou.
La Rouſſette ou Bzy de Queſſonet.
La Poire de Rouſſeline.
Le Saint-Germain.
La Poire de Roſe.
La Poire d'Angleterre.
La Toute-Bonne d'Automne.
L'Oignon muſqué.

Poires d'Hyver.

Le Bzy d'Echaſſerie.
La verte longue.
La Mouille-bouche ou Epine longue.
La Poire de Satin.
Le Sucrin noir.
L'Archiduc.
Le Gaſtelier.
L'Epine de Maſflée.
Le Franc-Réal.
Le petit Micet.
Le Milan rond.
La Poire d'Amadonte.
La Gourmandine.
La Poire de Parmin.
Le Pottail.
La Poire de Portugal.
L'Artheloir.
Le petit / Le gros — Certeau.
La Poire de Naples.
La Poire de Livre.
La Poire d'Amour.
La Poire de Grillon.
La Paſtorale.
La Poire de Piſe ou Saint-Auguſtin.
Le Viſbourg.
La Bergamotte — de Bugey. / de Pâques. / de Soulers.
La Poire de Girofle.
Le Stergonette.
Le Saint-Leſin.
La Double-Fleur.
Le gros Muſcat de Lyon.
Le Bzy de Chaumontel.
La Poire de Fer.
La Bernardiere.
L'Angobert.
Le Cadillac.
Le Bouvart muſqué.
Le Saint-Martial.
Le Bon-Chrétien d'Hyver.
Le gros Beurré d'Hyver.
L'Orange d'Hyver.
Le Sucrin d'Hyver.
Le petit Muſcat d'Hyver.
Le Rouſſelet d'Hyver.
L'Orange muſquée d'Hyver.

Le gros Musquat d'hyver.
La Royale d'hyver.
L'Epine d'hyver.
La Merveille d'hyver.
La Reine d'hyver.

DES POMMES.

Il y a grand nombre d'espéces de Pommes, de la plûpart desquelles on fait le Cidre ; mais comme elles ne font jamais partie du Potager, parce qu'elles ne sont pas bonnes à manger, & qu'ainsi il est peu important de sçavoir leurs nom quand on n'a point de Cidre à faire, je ne parlerai ici que des fruits à couteau qu'on cultive dans les Jardins.

Pommes à couteau ou qu'on mange crues ou cuites.

La Passepomme	blanche. rouge.
Le Calville	d'Eté. blanc. rouge.
Le Rambourg	rayé. blanc. rouge.
La Reinette	franche. grise. blanche. d'Angleterre.
Le Fenouillet	gris. blanc.
Le Court-Pendu	gris. rouge.
Le Pigeonet	blanc. rouge.
Pomme de Châteigne	blanche. musquée.
Pomme d'Apis	grosse. petite.

Couſſinet.
Pomme-Figue.
Franc-Câtu.
Gros } Bon.
Petit } Bon.
Pomme-Poire.
Pomme de Glace.
Angleterre.
Drap d'or.
Bardin.
Pomme-de-Pin.
Lazarelle.
Pomme violette.
Belle-Fille.
Pomme de Fouaſſe.
Pomme de Croquet.
Pomme de Bondy.
Pomme d'Ecarlatte.

Les Coings ſont une eſpéce particuliere de gros fruits qui viennent ſur un grand Arbriſſeau nommé *Coignaſſier* ; on ne ſçauroit les manger crus, mais ils ſont très bons en gelées & en confitures qu'on nomme *du Cotignac*. Il y a des Coignaſſiers dont les Coings reſſemblent à des Poires, & d'autres qui en portent tout à fait ſemblables à des Pommes, ainſi il y a des Coings-Poires & des Coings-Pommes.

AUTRES FRUITS BONS A MANGER.

Fruits mols.

Les Figues { blanches. rouges.
Les Mûres { noires. blanches.
L'Epine-Vinette.
Le Raiſin { chaſſelas. muſcat.
Les Néffles.
Les Cormes.
Les Cornouilles.
Les Aliſes.
Les Oranges.
Les Citrons.
Les Limons.
Le Verjus.
Les Olives préparées.

Fruits ſecs.

Les Noix.
Les Châteignes.
Les Marons.
Les Amandes.
Les Noiſettes franches blanches & rouges.
Les Noiſettes des Bois.



Fleurs & Bordures des Parterres, & Garnitures des Murs & Treillages.

FLEURS.

Aconit.
Ancolie.
Anémones.
Balzamine.
Bec-de-Grue.
Belle-de-Nuit.
Campanelles.
Colchiques.
Coquelourde.
Couronne-Impériale.
Croix-de-Jérusalem.
Coquelicoq.
Crocus.
Digitales.
Fer-à-Cheval.
Iris.
Fleur du Parnasse.
Fraxinelle.
Fritillaire.
Hémerocale.
Hépatique.
Hyacinthes.
Immortelle.
Jonquille.
Julienne.
Lys.
Martagon.
Matricaire.
Muguet.
Narcisse.
Œillets.
Oreilles-d'Ours.
Pasquerettes.
Marguerites.
Pavots.
Pensée.
Perce-neige.
Pied-d'Alouette.
Nigelle double.
Piramidale.
Pivoine.
Primevere.
Renoncules.
Scabieuses.
Soucy.
Taraspic.
Tricolor.
Amarante.
Tubéreuse.
Tulipes.
Rose-Tremiere.
Galega.
Ketmia.
Muffle-de-Veau.
Œil-de-Bœuf.
Soleil.
Asters.
Œillet-d'Inde.
Rose-d'Inde.

BORDURES.

Staticé.
Bouis nain.
Thim.
Hyssope.
Lavande.
Sauge.
Origan ou Marjolaine sauvage.

GARNITURES.

Vigne-Vierge.	Houblon.
Jaſmins.	Verjus.

Grenadille ou Fleur de la Paſſion.

Plantes potageres relativement à leurs parties qui ſervent d'aliments.

RACINES.

Ail.
Ciboule.
Oignon.
Poireau.
Betterave.
Carotte.
Panais.
Navets.
Chervis.
Salſifix.
Scorzonaire.
Raves.
Radix.
Raiponſe.
Topinambours.
Pommes-de-Terre.
Racine de Perſil.

FEUILLES.

Bonne-Dame ou Arroche.
Poirée.
Cardons d'Eſpagne.
Cardons d'Artichaux.
Celery.
Cerfeuil.
Chicorée ſauvage.
Chicorée blanche friſée.
Endive ou Scariole.
Choux.
Chicons.
Laitues.

FEUILLES.

Epinards.
Oſeille.
Perſil.
Pimprenelle.
Pourpier.
Mâche.
Creſſon-Alenois.

FLEURS.

Capucines { grandes. petites.
de Bourroche.
de Bugloſe.

TIGES.

Aſperges.

FRUITS.

Gros.

Concombre.
Citrouille.
Potiron.
Melon.

Petits.

Féves de Marais.
Haricots.
Pois.
Pois chiches.
Lentilles { groſſes. petites ou à la reine.

Têtes avant la Fleur.

Artichaux { blancs. violets.

Les Plantes les plus ufuelles en Médecine, tant celles qu'on doit cultiver dans les Potagers que les ſauvages

A CULTIVER DANS LES JARDINS.

L'Abſcinthe—Feuilles & Fleurs—Stomachique, apéritive.
L'Angélique—Racine—Stomachique, apéritive.
L'Armoiſe—Feuilles & Fleurs—Fortifiante, apéritive.
L'Aulnée, *Enula Campana*—Racine—Stomachale, pectorale.
Le Baſilic—Toute la Plante—Fortifiant, réſolutif.
Les Menthes ou Baumes—Toute la Plante—Fortifiantes, réſolutives.
La Bétoine—Feuilles—Fortifiante, ſternutatoire.
La Bugloſe—Feuilles & Fleurs—Cordiale, pectorale.
La Bourrache—Feuilles & Fleurs—Cordiale, pectorale.
La Camomille Romaine—Feuilles & Fleurs—fortifiante, réſolutive.
La Chicorée ſauvage—Feuilles—Déterſive, apéritive.
Le Chardon-Beni—Feuilles—Sudorifique, cordial.
Le Cabaret *Azarum*—Racine—Purgatif doux.
Le Fenouil—Feuilles & Tiges—Fortifiant, déterſif.
La Guimauve—Racine—Emolliante, pectorale.
L'Iris de Florence—Racine—Inciſive, déterſive.
L'Hyſoppe—Feuilles & Fleurs—Fortifiante, apéritive.
Le Laurier—Fruits ou Bayes—Déterſif, réſolutif.
La Lavande—Fleurs—Fortifiante, apéritive.
Le Lys—La Racine ou Oignon—Emolliant, réſolutif.
La Marjolaine—Feuilles & Fleurs—Fortifiante, apéritive.
La Méliſſe—Feuilles & Fleurs—Fortifiante, apéritive.
L'Origan, Marjolaine ſauvage—Feuilles & Fleurs—Fortifiant, apéritif.
Le Pavot blanc—Têtes enveloppées de la graine—Narcotiques, adouciſſantes.
Le Reffort ſauvage—Racine—Déterſif, apéritif.
La Rhubarbe—Racine—Purgative, fortifiante.
La Moutarde—Graine—Inciſive, purgative.
La Regliſſe—Racine—Pectorale, adouciſſante.
Le Romarin—Feuilles & Fleurs—Fortifiant, apéritif.
La Rhue—Feuilles & Fleurs—Inciſive, fortifiante.

Le *Cochlearia*, herbe aux cuilleres—Feuilles—Antiscorbutique.

La Sauge—Feuilles—Stomachale, apéritive.

Le Thim—Toute la Plante—Fortifiant, apéritif.

La Violette—Fleurs—Pectorale, adoucissante.

SAUVAGES QU'ON NE CULTIVE POINT.

Friches——Mauve—Feuilles & Fleurs—Emolliante, apéritive.

Vignes——Mercuriale—Feuilles & Tiges—Emolliante, laxative.

Vignes——Coqueret—Fruits—Diurétique.

Pelouses——Serpolet—Toute la Plante—Stomachal apéritif.

Bois secs——Muguet—Fleurs—Céphalique, sternutatoire.

Bois——Patience—Racine—Laxative, apéritive

Pelouses Prés——Plantins—Feuilles—Vulnéraires, astring

Friches——Chiendent—Racine—Laxatif, apéritif.

Bois secs——Genievre—Fruits bayes—Stomac. fortif

Friches——Orties—Feuilles—Incisives, détersives.

Bois——Lierre térrestre—Feuilles—Déterſif apéritif.

Friches——Milpertuis—Fleurs—Déterſif, vulnéraire

Bois——Véronique mâle—Feuilles—pectorale incisive.

Etangs——Nénuphar—Fleurs racine—Humect adoucissant.

Bleds——Coquelicoq—Fleurs—Pectoral adoucis

Bois——Pulmonaire—Feuilles—Humect. déterſi

Friches——Aigremoine—Feuilles—Déterſif, astringent.

Bois——Polipode—Racine—Apéritif, déssicatif

Friches——Glouteron Bardane—Feuilles—Diurétique, déterſive.

Eaux vives——Cresson—Toute la Plante—Incisif apéritif.

Vignes——Fumeterre—Toute la Plante—Apéritive diurétique.

Friches——Chardon-Roland—Racine—Diurétiq. apéritif.
Terres labourées—Arrête-Bœuf—Racine—Déterſif, apérit.
Friches——Bouillon-Blanc—Fleurs—Adouciſſant, déterſif.
Avoine.——Mélilot—Feuilles & Tiges—Emolliant, réſolutif.
Murailles——Parietaire—Toute la Plante—Apéritive, émolliante.
Hayes——Sureau—Fleurs & Bayes—Cordial, ſudorifique.
Friches——Hyeble—Feuilles—Réſolutif, fortifiant.
Bois——Valeriane ſauvage—Racine—Vulnéraire apéritive.
Vignes——Ariſtoloche clematite—Racine—Apéritive, déterſive.
Friches & Bois—Ronce—Sommites, Fruits—Pectorale, aſtringente.
Pelouſe——Eufraiſe—Fleurs—Déter. ophthalmiq.
Friches——Pas-d'Aſne—Fleurs & Racine—pectoral, adouciſſant.
Friches——Tanaiſie—Fleurs & Feuilles—Carminative, apéritive.
Bois——Bugle—Toute la Plante—Vuln. apérit.
Bois——Sanicle—Toute la Plante—Vuln. déter.
Bois——Herbe à Robert—Toute la Plante—Vulnéraire, aſtringente.
Friches——Bourſe à Berger—Toute la Plante—Vulnéraire, aſtringente.
Friches——Morelle—Feuilles—Humect. rafraîchiſ.
Friches——Cigue—Feuilles—Réſolut. extérieurem.
Pelouſe——Marrhube blanc—Toute la Plante—Déterſif, apéritif.
Bois——Petite Centaurée—Sommites fleuries—Fébrifuge, apéritive.
Bois——Chamederis—Toute la Plante—Sudorifique, apéritif.
Prés——Grande Conſoude—Racine—Incraſſante conſolidante.

DE L'AGRICULTURE

L'Agriculture eſt la plus ancienne & la plus utile de Sciences, puiſque la vie des hommes en dépend c'eſt par ſon moyen que l'on peut receuillir dans les Plaines & même ſur les Montagnes les grains multipliés par la culture ; ces grains ſe nomment en général *Bleds*, & on les diſtingue en gros & petits Bleds.

Les gros Bleds:
Le Bled froment.
Le Bled barbu.
L'Eſpeautre.
Le Bled blanc.
La Touzelle.
Le Bled de Providence, de Miracle, de Smyrne.
Le Seigle.

Les petits Bleds ou Mars:
Le Bled de Mars.
L'Orge.
L'Eſcourgeon, autre eſpéce d'Orge qui ſe ſeme en hyver.
L'Avoine.

Autres Mars:
Le Bled de Turquie ou Maïs.
Le Bled noir ou Sarrazin.
Le Millet.

Le travail du Laboureur eſt de faire marcher la Charrue qui remue & retourne la terre pour la rendre meuble & féconde. Chaque Pays & chaque qualité de terre veulent être plus ou moins fréquemment labourés, & plus ou moins profondément.

Après trois labours ou plus faits en divers intervalles de tems, arrive celui où l'on doit ſemer les grains ; c'eſt ordinairement dans nos Pays en Octobre ; on a précédemment répandu du fumier ſur tout le Champ & immédiatement avant de ſemer on a trempé les ſemences dans de l'eau de chaux, afin de la rendre plus propre à germer.

Après avoir semé, on enterre le grain avec la Herse ou avec la Charrue.

Comme la Terre, ou plûtôt ses sucs salés & nitreux sont pompés par les racines pour la nourriture de leurs plantes, on a trouvé le moyen d'en réparer la dissipation par plusieurs espéces de matieres chargées de sels qu'on mêle à propos avec la terre, & qui lui redonnent de nouvelles forces, telles sont les suivantes.

Fumiers & Matieres qui servent à engraisser & fertiliser les Terres.

FIENTES OU FUMIERS.

De Bêtes à cornes, Vaches, Bœufs.
De Cheval.
D'Asne.
De Mouton.
De Poule.
De Pigeon.
D'Oiseaux de Mer.
De Cochon mêlés avec d'autres.

AUTRES MATIERES.

La Mousse de bois.
Les Fleurs, Fruits & Feuilles d'arbres.
Le Sang.
Le Salpétre ou Nitre & le Sel.
La Terre gratée des Basses-Cours.
Les Etubles ou Bruyeres brûlées.
La Lie de vin.
La Glaise pour les sables.
Le Charbon de terre.
Le Sable de la Mer.
L'Algue, Plante marine.
La Scieure de bois.
La Traînasse, Plante séchée ou brûlée.
La Marne.
Les Gazons pourris ou brûlés.
La Vaze des Etangs.
Les Pois, Vesces, Lupins, Féves.
La Léssive, l'eau de Savon.
Les Cendres des Savonneries.
Les Coquillages.
La Chaux, la Cendre de Chaux.
Les Boues des rues.
Les Terres d'incendie & de Fourneaux démolis.
La Suye.
Les Platras & Décombres.
Les Animaux & toutes choses pourries.
L'Urine.
La Lessive des Corroyeurs, tout ce qui sort des Tanneries & Fouleries, Teintureries, Laineries, & le déchet de la préparation des peaux, poils, cornes d'animaux, ouvrages de cuir, & vieux cuirs.

Ancien Usage.

Lorsque le grain a été enterré, comme il vient d'être dit, on laisse passer l'hyver sans y toucher; au printems on sarcle, c'est-à-dire qu'on arrache les mauvaises herbes. Ces herbes arrachées servent de nourriture aux Bestiaux; puis en Juillet & Août vient la recolte; alors on coupe les bleds; on les assemble en gerbes qu'on voiture dans les granges, où on les bat pour séparer le grain de la paille, de laquelle on fait des bottes pour la nourriture des bêtes; quant au grain, on le vanne pour le néttoyer, on le porte aux greniers, où on le remue de tems en tems de peur qu'il ne s'échauffe, puis ou on le vend, ou on le fait moudre pour le réduire en farine dont on fait du pain.

L'année d'ensuite on fait encore porter du grain à la même Terre, au moyen d'un simple labour au commencement de Mars, & tout de suite on seme quelques-uns des petits Bleds ou Mars ci-dessus. On ne fume point, la Terre se ressent encore du fumier de la premiere année, & ces grains viennent en peu de tems, car on les receuille en Août.

L'année d'ensuite, qui est la troisieme, cette Terre se repose; on n'y met rien, on la prépare seulement par des labours & fumiers, pour y semer du froment au mois d'Octobre.

Récapitulation.

La premiere année trois labours ou plus, fumer, semer à la fin de l'Automne des gros bleds; recolte en Juillet.

La seconde année un labour en Mars, ne point fumer, semer en Mars des petits bleds ou Mars, recolte en Août.

La troisieme année ne rien semer, préparer la Terre par des labours pour y mettre des gros bleds, comme la premiere année.

Culture Angloise ou Nouvelle.

Parmi les Anglois toujours attentifs à ce qui peut être utile à leurs Nation, pour lui procurer l'abondance en œconomisant, cependant, le plus qu'il est possible, il s'en est trouvé qui ont réussi à semer moins de bled & à en receuillir davantage. Il s'agissoit de rapprocher la culture des Terres de celles des Potagers; grande difficulté à vaincre, car un Potager de quelque étendue qu'il soit, ne se cultive qu'avec la main, aussi n'est-il rien en comparaison d'une Plaine de plusieurs lieues, où il faut absolument employer des Charrues traînées par des Chevaux ou par des Bœufs; dans un Potager, quelques hommes ont le tems de remuer la terre perpétuellement; dans une Plaine le tems est trop court quoiqu'on y travaille continuellement & quasi toute l'année; les Charrues donc y suffisent à peine, & quand elles pourroient y suffire, il est un tems, lorsque le grain vient d'être semé, où on détruiroit son ouvrage si on cultivoit cette plante; on est obligé de l'abandonner à son sort jusqu'au moment de la recolte, en voici la raison: Un bon Semeur est celui qui a l'adresse de semer de façon que les grains tombent à trois pouces ou trois pouces & demi l'un de l'autre; on finit par enterrer la semence avec la Herse ou avec la Charrue; alors il n'est plus question de culture, la Charrue boulverseroit tout. Cette abondance de semence est nécessaire, parce qu'il n'y aura que les plus robustes qui leveront, & elles étoufferont heureusement les plus foibles; car si tout ou même à peu près tout venoit, les tuyaux n'ayant pas une nourriture suffisante, seroient si minces, qu'au premier petit vent tout verseroit, ce qui arriveroit immanquablement dans les places où il leve trop de semence; ce qui ne leve pas pourrit ou est mangé par les Oiseaux ou par les Mulots. Cependant on ne sçauroit, dit-on, faire autrement si on veut receuillir quelque chose. Dure nécessité d'être obligé de semer, par exemple, huit boisseaux dont six sont en pure perte. Comment donc faire pour avoir une recolte plus abondante? Il faudroit pouvoir cultiver le grain semé; voilà tout le secret: semons moins, mais

cultivons davantage; imitons les Jardiniers, formons des rangs & laiſſons des intervalles qu'on pourra labourer. Mais comment exécuter aſſez promptement & avec des Charrues & des Animaux un ſi beau projet? L'ingénieux Anglois en eſt venu à bout. Sur ſon plan qu'il a rendu public, le François a ſimplifié ſes manœuvres. Pluſieurs Particuliers intelligents répandus dans divers endroits du royaume les ont adoptées & s'en trouvent très contents par l'augmentation conſidérable de leurs revenu, & voici le moyen d'arriver où la choſe en eſt actuellement.

Pratique de la Culture Angloise.

Ceux qui voudront paſſer de la Culture ordinaire à la Culture Angloiſe, donneront d'abord les labours accoutumés avec la Charrue dont on ſe ſert dans le pays, mais au dernier labour la charrue fera une trace de cinq pieds en cinq pieds en ſuivant la longueur du Champ. Chaque trace faite deviendra le milieu d'une planche relevée, d'un pied 2 pouces de large, & les 4 pieds 4 pouces reſtants deviendront un ſillon qu'on nomme *Platebande*, la planche eſt deſtinée à recevoir la ſemence, & le ſillon à ſéparer une planche de l'autre & à les cultiver comme on va voir.

Après avoir formé les planches & les avoir bien unies avec la Herſe, on les ſemera dans le tems accoutumé avec le Semoir.

Le Semoir.

Le Semoir eſt un bâtis de Charronnage avec roues, portant, 1°. une trémie qu'on remplit de grain, 2°. trois petits ſocs en bois, en façon de pieds de table qui ſeroient en triangle, placés debout au-deſſous des ouvertures de la trémie, & repréſentant un angle en-devant que l'on garnit de tole, tracent ſur terre trois rayes enfoncées de deux ou trois pouces, & diſtantes l'une de l'autre de quelques 6 à 7 pouces; 3°. autant de conduits attachés derriere les ſocs, par leſquels le grain qui ſort du bas des ſéparations qui ſont dans la trémie coule pour tomber derriere les ſocs dans les rayes qu'ils viennent de faire; 4°. une petite herſe ou un rateau recouvre ſur le champ le grain.

Le

Le tout tiré par un, rarement par plusieurs chevaux & conduit par le Laboureur qui tient deux mancherons comme ceux d'une Charrue.

On ne détaille pas davantage cet Instrument, parce que plusieurs en ont imaginé de différentes constructions qui tendent au même but.

Le bled semé comme il vient d'être dit, on commence après l'hyver à le cultiver avec la Charrue legere, c'est-à-dire, qu'on laboure le sillon d'abord en rasant chaque planche, & rejettant la terre dans le milieu du sillon; au second labour, on laboure ce milieu de sillon, & on rejette la terre contre les planches, & ainsi successivement jusqu'à ce que le bled commence à entrer en épy; 4 labours paroissent suffisans; cependant on n'en peut fixer la quantité aux gens de bonne volonté; il suffira de dire qu'ils en seront bien récompensés. Par ce moyen, on remue souvent la terre près des rangées de bled. Cette terre meuble raffraîchit les racines & fortifie la plante.

Charrue legere.

Cette Charrue n'a qu'une roue de devant entre deux brancards; l'age ou has de Charrue se transporte ou plûtôt se coule le long d'une traverse, ce qui met le soc au milieu, à droite ou à gauche; de plus on met à cette Charrue tel soc qu'on veut.

L'année suivante, c'est-à-dire, depuis la recolte jusquà la semence suivante, on jette la terre qui formoit la planche dans le sillon, au moyen de quoi le sillon devient planche & la planche sillon, ce qui se perpétue d'année en année.

On peut cultiver de même tout ce qui se met en plein champ, comme le Sainfoin, la Luzerne, le Treffle &c. il vaut mieux les planter de distance en distance; on donnera un trait de charrue tout de suite après chaque coupe aux intervalles, & on sera surpris de l'étendue prodigieuse que ces plantes acquereront, & de la grosseur de leurs racines.

Par cette culture, la terre continuellement remuée, approche beaucoup de celle des Potagers, de maniere qu'au

bout de quelques années le fumier devient moins nécessaire, c'est ce que l'expérience a confirmé. *Voyez le Livre de la Culture des Terres de M. Duhamel.*

OBJECTION.

La plus considérable des Objections qu'on oppose, est que les Moutons ne pourront plus trouver d'herbes dans les Plaines. On y répond que les Sainfoins & Luzernes cultivées de cette maniere, viennent si abondantes, qu'elles suffiront aux plus nombreux troupeaux, & les nourriront mieux que les pâtures.

Avantages de cette Culture.

On ne seme qu'un boisseau au lieu de huit.

Les labours du sillon se font sans peine & promptement.

La recolte est toujours bonne & les bleds sains.

Après un tems non encore arrivé, les Contradicteurs s'éteindront.

De la Conservation des Grains.

Lorsque les recoltes sont assez abondantes pour que la consommation ne s'en fasse pas en entier, il convient de pouvoir garder le surplus pour le retrouver dans les années de disette.

Plusieurs moyens peuvent arriver au même but, mais avant d'en parler, il est bon de connoître les inconvéniens qu'il faut surmonter.

1°. Les bleds renfermés dans les greniers sont sujets à fermenter, ce qui s'appelle *s'echauffer*, alors ils prennent un mauvais goût qui approche de la corruption, & si ils sont négligés, ils germent par l'humidité qu'ils contractent très aisément.

2°. Les Souris, les Rats & les Moineaux s'en emparent & les mangent.

3°. Les Cossons ou Charançons, petits insectes qui deviennent nombreux en peu de tems, entrent dans l'intérieur des grains de bled & en mangent la farine, & des petits Vers qui deviennent ensuite papillons, se mettent en coque au milieu de quelques grains qu'ils assemblent & qu'ils gâtent.

Les remédes dont on ſe ſert le plus communément, ſont de remuer ſouvent le bled avec des pelles pour lui donner de l'air & empêcher qu'il ne s'échauffe, de bien clore le grenier à cauſe des Moineaux, de boucher tous les trous de Souris, de mettre des Souricieres, de laiſſer entrer les Chats.

De plus, on crible le bled pour en ſéparer les mauvais grains, en faire tomber une partie des Charençons qu'on noye enſuite, & pour détruire les coques de vers.

Malgré tous ces ſoins, on a ſouvent bien de la peine à venir à bout d'éviter ou l'un ou l'autre de ces accidents; mais à force de reflêchir, quelqu'un, en pratiquant d'autres expédients, réuſſira peut-être mieux.

1°. Avant de porter le bled au grenier on le crible, puis on le chauffe dans une étuve pour le ſécher & en ôter une humidité qui aide à le corrompre.

2°. On a imaginé des grandes Boëtes quarrées qui ſervent de greniers. Ces Boëtes ſont fermées par-deſſus, mais on y fait pluſieurs grands trous ronds qu'on ouvre & ferme à volonté. Ces Boëtes ont divers avantages: premierement le bled tient moins de place dans les greniers, ſecondement il ſe trouve à l'abri des animaux du dehors.

3°. On a trouvé le moyen de donner de l'air aux bleds & de les remuer dans leurs boëtes mêmes par le ſecours d'un Ventilateur.

Le Ventilateur eſt un ſoufflet totalement de bois, imaginé par M. Halés Anglois, dont les tuyaux qui pouſſent l'air aboutiſſent ſous le grenier ou boëte ci-deſſus. Quand on fait mouvoir le Ventilateur, l'air qu'il fournit paſſant au travers d'une grille & d'un treillis qui ſoutiennent le bled, le pénétre, le traverſe & s'échappe par les trous du couvercle de la boëte qu'on a laiſſé ouverts exprès, non-ſeulement le bled eſt ſuffiſament remué, mais les Charençons l'abandonnent, & les Vers que cet air inquiéte, ne ſçauroient y faire leurs coques. On recommence cette ventilation toutes les fois qu'on le juge à propos.

DES ALIMENTS

LES MEILLEURS AU GOUST.

CE Sommaire de Aliments n'eſt pas deſtiné à indiquer ceux qui ſont bons ou mauvais pour la ſanté, mais les meilleurs au goût & les Pays qui les produiſent.

GROSSE VIANDE.

Bœuf —— de Normandie excellent à Paris.

Veau —— de Gand.
de Rouen.
de Pontoiſe.
de Montargis.
de Caen.
de lait des environs de Paris, à *6* ſemaines.

Mouton —— de Ganges.
de Rheims.
de Pré-Salé.
de Cabour.
de Dieppe.
de Greves vers Awranches.
des Ardennes, près Sedan & Charleville.

Agneau de lait des environs de Paris, nourri dans un tonneau avec de l'avoine.

Cochon —— bon en tous pays.

VENAISON.

Faon —— de Biche. / de Dinne. Daneau — bons en tous pays.

Chevreuil — de Champagne.
de Montagnes.

Sanglier —— La Laye meilleure que le mâle.
La Bête de compagnie en porchaiſon.
La Bête rouſſe de l'année.
— bon en tous pays.

Le Liévre — de Champagne. de Montagnes.

Le Lapin — de Cabour. de la Versine. de Senlis. de S. Germain-en-Laye, canton des Pétrons. de Mont-Alou, près Sésane en Champagne. de Montauna. de Pocancy. de Mailly. de la Roche-Guyon. de Bêne. de Rochefort en Beauce. des Vaux de Cernay.

VOLAILLE,

Coqs — de Bruges.

Poulardes — de Normandie. du Mans. de Mézeray en Anjou.

Chapons — du Mans. de Bresse. de Bruges. de Barbésieux. de Blanzac.

Dindons chaponnés & Dindes poulardées — de Poitou. d'Anjou. du Maine. de Laval. du Berry.

Pigeons de voliere — de Rheims.

Cannetons — de Picardie. des eaux vives de Rouen.

Oyes grasses	du Maine. d'Alençon. d'Anjou. de Metz nourries par les Juifs.

GIBIER.

Perdrix grises	de bas Maine. de Donfront. d'Anjou. de Bretagne. des Ardennes.
Perdrix rouges	de basse Bretagne. d'Anjou. du haut Maine. de Poitou. de Périgord. du Quercy- du Dauphiné, nommés *Bartavelles*.
Gelinottes de Bois	de Franche-Comté. de Bourbon les bains. de Chaumont en Bassigny. de Saint-Dizier. de Neuf-Château. des trois Evêchés. de Lorraine. de Luxembourg. de Sedan. de Givet.
Coqs de Bruyere & Grienaux	de Franche-Comté. des Ardennes.
Outardes & Outardeaux	de Champagne.
Cannes pétieres ou pétrasses	de Beauce.
Guignards	de Chartres.
Mortons	de la Loire, entre Angers & Nantes.
Pics-de-Terre	des Monts d'Erenne, près Falaise.

Pluverets——————de Breteuil en Picardie.

Ortolans——————{ de Languedoc. / de Guienne. }

VIANDES PRÉPARÉES.

Pâtés.

De Perdrix rouges aux Truffles—de Périgueux.
De Canards——————d'Amiens.
{ De Dindons / De Bécasses / De Perdrix }——————d'Amiens.
D'Alouettes——————de Pethiviers.
De Cochon de lait——————{ d'Alençon. / de Pont-Audemer }

Jambons.

De Westphalie.
De la Hontan.
De Bayonne.
De Portugal.

Cuisses d'Oye.

De Guienne.
De Bayonne.

Langues.

{ De Bœuf / De Veau }——————de Paris.
De Vache——————{ de Dieppe. / de Zurich. }
De Mouton——————{ de Saint Germain en Laye. / de Troyes en Champagne. / de Rouen. }
De Cochon——————{ de Blois. / de Chalons en Champagne. }
anguier de Cochon——{ d'Anjou. / de Laval. / de Gerson en Berry. }

Grouin de Cochon — de Chalons en Champagne.

Pieds de Cochon — de Sainte-Menéhout. / de Chalons en Champagne.

Andouilles de Cochon — de Troyes / de Chalons — en Champagne.

POISSONS.

D'Eau douce.

Carpes — de la Seine — à Melun. / de l'Aîne — à Soiſſons. / de la Loire — à Orleans.

Perches — de la Seine. / de la Marne. / de l'Oiſe. / de l'Aîne.

Barbeaux & Barbillons — de la Loire.

Lotes ou Bourbotes — de la Seine. / de la Marne. / de l'Oiſe.

Truites — de l'Ecole — à Courance en Gâtinois.

Ceux qui remontent de la Mer.

Plies — de la Loire.

Ceux de Mer.

Thon — en Provence.
Sardines — à Royan.
Harangs — à Boulogne.
Morue ſalée — de Terre-Neuve.

Coquillages.

Huîtres — blanches — de Dieppe.
Huîtres — vertes — de Marennes. / de la Rochelle. / d'Angleterre — grandes. / petites.

LÉGUMES.

Cardons d'Eſpagne	de Tours.
Aſperges	de Ménil-Montant.
	de Belle-Ville.
Navets	de Vaugirard.
	de Chartres.
	de Freneuſe près la Roche-Guyon.
	de Martot, près Rouen.
	de Saint-James, près Langres.
Artichaux blancs	de Notre-Dame de Lieſſe.
	de Laon.
Melons	de Langés.
	d'Amboiſe.
Truffles fraîches & ſéches	de Perigord.
	d'Angoumois.
	de Quercy.
	de Montauban.
	de Creſſonſal, proche Alby.
Mouſſerons ſecs	de Chaumont en Champagne.
	de Franche-Comté.
	des Montagnes de Suiſſe.
	des Pyrenées.

FRUITS.

Oranges douces.	de la Chine.
	de Portugal.
	de Provence.
Oranges ameres Bigarrades	de Provence.
Cedras, Bergamottes, Poncires	d'Italie.
Ceriſes	de la Valée d'Enguien.
Bigarreaux noirs & rouges	de Marcouſſy.
Griotes noires	de Maiſons.

Prunes	deReine-Claude. Diaprée. Abricotée. Isle-Verd. de Damas. de Damas violet.	de Tours.
Poires de bon Chrétien		d'Auch. de Vernon. d'Ay en Champagne. de Poitou, sans pepins.
Pommes de Reinette grise		de Normandie.
Marons		de Lyon. du Vivarais. du Mans.
Oisillards, Châteignes qui tiennent du Maron		de Poitou. du Château du Loir.
Châteignes		de Limoges.
Noix séches		de Verzenay, près Rheims.
Olives		de Veronne. Grosse-Picholine. de Provence. d'Espagne.

Fruits secs & confits.

Rousselet	de Rheims.
Framboises blanches Mirabelles	de Metz.
Reine-Claude à mi sucre & en coffre	de Tours.
Pâte de Coings Pâte d'Abricots	d'Auvergne.
Coings confits en quartiers Moyeux Epine-Vinette	de Dijon.
Groseille blanche sans pepins	de Bar-le-Duc.
Pain d'Epice	de Rheims.

FROMAGES.

[L]e Brie	de Meaux / de Coulomiers.
[L]e Suisse	de Gruyere. / de Vachelin.

[D]e Roquefort
[D]e Sassenage.
[D]e la Roche——d'Auvergne pour fondues.
[D]'Hollande, persillé.

DES VINS.

[D]e Bourgogne.
[D]e Champagne.
[D]e Bourdeaux.
[D]u Rhein.
De Moselle.
Du Necre.
De Franche-Comté.
De Languedoc.

Vins de Liqueurs.

[D]e Saint-Laurent.
[D]e Paisan.
[D]e Lunelle.
[M]uscat d'Espagne.
[C]herés.
[D]e Canarie.
D'Alicante.
De Rota.
De Tocay.
Du Cap.
De Chypre.
De Malaga.

Fournitures de Provence.

[H]uile d'Olives, fine.
[O]lives { d'Espagne. / à la Picholine.
[F]igues { blanches / violettes } de Marseille.
[P]runes { de Brugnoles / de Dignes } plates & avec le noyau.
[A]lberges—de Marseille.
[R]aisins secs.
[G]ateaux de fleurs d'Orange.
[T]hon / [T]ruffles / [S]oles } marinées.

Poutargue qui est les œufs préparés d'un Poisson appellé *Muge*.
Merluche fine.
Amandes à la Princesse.
Pistaches avec ou sans la coque.
Pommades d'odeurs.
Quintessence de Bergamotte.
Eau de Fleur d'Orange double.
Savonettes—de Grasse.

Vin { cuit.
mufcat blanc de Saint-Laurent.
mufcat de Nice.
mufcat rouge.
Malvoisie. }

Fournitures de Montpellier en Languedoc.

Toutes sortes d'Eaux d'odeur.
Toutes sortes d'Essences.
Pommades d'odeurs.
Sachets d'odeurs.
Tabatieres de bergamotte.
Liqueurs fortes.



DE LA CHYMIE
ET
APOTICAIRERIE.

LA Chymie est l'art de séparer les diverses parties qui composent les Mixtes, principalement les Métaux, Minéraux & Végétaux par le moyen du feu.

On compte cinq parties qu'on peut séparer l'une de l'autre par la Chymie, sçavoir trois actives & deux passives.

Les trois parties actives	L'Esprit. Le Sel. L'Huile.
Les deux passives	L'Eau. La Terre.

De ces séparations, on fait des compositions nouvelles qui presque toutes ont pour objet la guérison des maladies.

Pour venir à bout tant des décompositions que des nouveaux mélanges par l'action du feu, on se sert des instruments suivants.

Fourneaux & Bains.

Le Fourneau de réverbére.
Le petit Fourneau de fer.
Le Fourneau athanor.
Le Bain-Marie.
Le Bain de Vapeur.
Le Bain de Sable.

Le Fourneau de réverbére est de brique comme les Fourneaux des cuisines avec un cendrier en bas au-dessus duquel est le foyer; le dessus du Fourneau est garni d'un dome qui finit par une petite cheminée. Avec ce Fourneau on pousse la chaleur à un très haut degré.

Le petit Fourneau de fer est comme une Marmite à trois pieds, ouverte par le côté par lequel on met le feu, & on pose par-dessus une autre Marmite sans pieds.

L'Athanor est un Fourneau de terre dans lequel on ne fait des opérations qu'à feu modéré.

Le Bain-Marie eſt un vaſe de cuivre mis ſur le feu d'[…] fourneau de fer ; on emplit d'eau ce vaſe ; […] place l'Alembic où eſt la matiere au milieu de ce[…] eau, dont la chaleur ſuffit pour de certaines diſ[…]lations.

Le Bain de Vapeur eſt un vaſe de cuivre qui entre da[…] un autre baſſin juſqu'au tiers, dans lequel il y[…] de l'eau. Ce baſſin étant ſur le feu, la vapeur ſeu[…] de l'eau échauffe la matiere qu'on a miſe dans […] vaſe qu'on a poſé dans un autre vaſe de cuivre[…]

Le Bain de Sable eſt un vaiſſeau rempli de ſable & po[…] ſur le feu ; on enfonce dans ce ſable un autre va[…] dans lequel eſt la matiere qu'on veut diſtiler.

Des degrés de Feu & de Chaleur.

Le Feu de réverbére eſt un feu très fort.

Le Feu de roue ou de fuſion s'accomplit dans un fourneau[…] la matiere environnée de toutes parts de charbo[…] allumés, ce qui ſe nomme *Feu nud.* Ce feu e[…] très fort.

Le Feu de lampe s'accomplit en mettant la matiere da[…] un vaiſſeau de verre ; on le chauffe petit à pet[…] par le moyen de lampes allumées deſſous. Cet[…] chaleur s'entretient égale ; on l'augmente en al[…]mant plus de lampes.

Le Feu de ſuppreſſion s'accomplit en mettant le feu au-deſſ[…] de la matiere, pour que l'humidité ſe précipi[…] au fond du vaſe ; on donne à ce feu tel deg[…] qu'on veut, en mettant plus ou moins de cendr[…] & de charbon.

Le Feu de limaille de fer, de ſable, de cendres s'accom[…]pliſſent en enfonçant le vaſe dans ces matieres ſou[…] leſquelles on allume du feu. Ces feux ſont doux[…] celui de limaille eſt le plus fort.

Le Bain de Vapeur. (*Voyez ci-deſſus.*) On pouſſe ce fe[…] à un aſſez haut degré.

Le Bain-Marie (*Voyez ci-deſſus*) ; ce feu eſt plus médio[…]cre que le précédent.

La chaleur d'inſolation eſt celle que le Soleil communiqu[…]

à la matiere qu'on y expose ; la plus forte chaleur du Soleil est ordinairement en Juin, Juillet, Août.

La chaleur nommée *Bain de fumier* ou *Ventre de Cheval*, est celle d'un tas de fumier chaud qui échauffe la matiere qu'on enfonce dedans.

La chaleur du marc de raisin, est un amas de marc nouveau ; il communique sa chaleur à la matiere qu'on enfonce dedans.

Toutes ces chaleurs sont douces & modérées.

Vaisseaux pour distiler.

L'Alambic composé { de la Cucurbite. / du Chapiteau & Tête de More. / du Reffrigérant. }

La Cornue ou Retorte.
La Cuine.
Le Balon.
Le Matras.
Le Récipient.
Le Vaisseau de rencontre.
L'Aludel.
Le Creuset.
La Coupelle.

L'Alembic, qui est le principal instrument des Distilateurs, est composé de plusieurs pieces, sçavoir, *la Cucurbite*, vaisseau de cuivre rond, gros par le ventre, & qui va en retrécissant par le haut ; on enferme dans cette cucurbite la matiere qu'on doit distiler, en la couvrant d'un *Chapiteau* de cuivre fait en calotte, avec un rebord rélevé tout-autour ; cette enceinte de rebord se nomme *le Reffrigérant* parce qu'on y verse de l'eau froide qui fait que les vapeurs qui s'élevent en dedans du chapiteau par l'action du feu, se changent en liqueur. *La Tête de More* est un chapiteau sans reffrigérant. Sur le côté du chapiteau sort en dehors un tuyau qui penche enbas en s'en éloignant.

Le Recipient est un terme générique qui signifie un vase qui reçoit ; ces vases sont ordinairement de verre & ayant un col fort long, tels sont le Ballon & le Matras (*Voyez ci-dessous.*) On fait entrer le tuyau du chapiteau dans un de ces vases, dans le-

quel les vapeurs élevées sous le chapiteau coulent & sont reçues.

La Cornue ou Retorte est une espéce d'Alambic rond qu'on pose à feu nud, il est terminé en haut par un tuyau qui se recourbe subitement en bas; on adapte un récipient, soit Matras, Cuine &c.

La Cuine est un pot de terre d'où sort par le côté un tuyau de terre de la même piéce qui monte en biais; les Cuines s'adaptent aux Cornues.

Le Balon est un vase rond de verre, à gros ventre & à long goulot.

Le Matras est un vase de verre ou bouteille de verre blanc dont le goulot ou col est très long; ce qu'on nomme *Vaisseau de rencontre* est deux Matras dont on fait entrer le col de l'un dans le col de l'autre à certaine distance.

L'Aludel est un pot de terre sans fond; on fait entrer les Adulels l'un dans l'autre comme on fait aux tuyaux de gres pour la conduite des eaux.

Le Creuset est un Gobelet de terre grise qu'on enfonce au milieu du feu pour faire fondre la matiere qu'on met dedans.

La Coupelle est une petite écuelle de terre grise destinée à fondre & éprouver les Métaux.

Nota. Qu'on peut se servir d'Alambics de Verre, mais il faut les enduire de terre préparée, sans quoi le feu les feroit casser. On enduit aussi les jonctions qu'on fait d'un vaisseau avec un autre, de peur d'évaporation, moyennant des Mortiers qu'on appelle *des Luts*. *Voyez vers la fin de ce Livre l'article des Luts & Mastics.*

Des Compositions Chymiques.

La Chymie ne fait que peu de chose des Métaux pour l'utilité de l'homme quant à sa conservation; mais les Alchymistes qui se donnent le nom de Philosophes ou Sages, n'en font rien du-tout, si ce n'est à leurs ruine & dommage lorsqu'ils prétendent trouver *la Pierre Philosophale*, qui est le secret de l'or & l'or potable qui doit avoir la propriété de rendre l'homme quasi immortel.

Les Distilations chymiques sont en si grand nombre qu'elles

qu'elles ne peuvent être détaillées ici ; on dira ſeulement qu'il s'en fait de tous Métaux mêlés avec d'autres drogues & qui n'ont pas grande vertu, excepté l'argent, le vif-argent & le fer ; du reſte pluſieurs Minéraux & d'autres matieres ont leurs utilité. On marquera ici les plus vulgaires.

Avec l'Argent ou Lune, rendu brûlant au moyen de ſon mêlange avec les ſels de l'eſprit de Nitre, on fait *la Pierre infernale*, qui appliquée ſur les mauvaiſes chairs, les brûle & les conſume.

Avec le Vif-Argent ou Mercure : On compoſe des Remédes extérieurs contre les Maladies venériennes par friction ; ce Métal en eſt même le ſpécifique.

Avec le Fer ou Mars : On fait des préparations qui ſe prennent intérieurement contre les obſtructions.

Avec l'Etaim ou Jupiter, le Plomb ou Saturne, le Cuivre ou Venus diſtilés avec d'autres drogues, on forme quelques remédes extérieurs eſcarrotiques ou cicatriſants.

Avec l'Antimoine (qui eſt un Minéral) ; on fait des préparations chymiques, la plûpart vomitives, entt'autres le Tartre émétique qui eſt le foye d'Antimoine diſtilé ou préparé avec le Tartre de vin.

Avec la Chaux ; on fait des préparations deſſicatives extérieurement.

Avec le Nitre & le Vitriol, on fait l'Eau-forte qui diſſout les métaux, excepté l'or.

Avec le Sel Armoniac & l'Eſprit de Nitre, on fait l'Eau Régale qui diſſout l'or.

Végétaux.

On fait encore des Diſtilations de pluſieurs Végétaux tels que les ſuivants :

Réſine de Jalap ou Belle-de-Nuit. } Racines.
Extrait de Rhubarbe. }
Huile de Gayac—Bois.
Eſſence de Canelle—Ecorce.
Huile de Geroffle—Calice de la fleur.
Huile de Muſcade—Fruit.

Extrait de Geniévre—Baye.
Eau de Mélisse—Plante.
Esprits de Cresson, de Cochlearia—Plante.
Eaux de Roses, de Fleurs-d'Oranges—Fleurs.
Eau de-Vie, Esprit-de-Vin.
De l'Opium qui est la tête du Pavot des Indes, on fait avec l'Esprit-de-Vin le *Laudanum*.

Animaux.

On distile aussi quelques Animaux ou leurs productions, tels sont les suivants :

La Vipére.
L'Urine.
La Corne de Cerf.
Le Miel.
La Cire.
Le lait.

DE L'APOTICAIRERIE.

L'Apoticairerie est la préparation & la composition des remédes destinés au soulagement des Malades & à la guérison des maladies ; & comme il s'en prépare de chimiques, il faut que l'Apoticaire soit Chimiste ; d'ailleurs il prépare souvent des remédes sans distilation, mais où il entre des drogues distilées.

Nota. Les Chymistes de bonne foi avoueront qu'à l'égard des Remédes, la simple infusion ou la décoction est préférable, parce que le feu fait évaporer & diminue la qualité des Drogues, qu'ainsi la principale utilité de la distilation est de tirer les odeurs, & d'ôter les mauvaises qualités de certaines matieres.

Ici suivent les noms qu'on a donnés à toutes les préparations des différents remédes.

Préparations pour l'intérieur.

Les Infusions.
Les Décoctions.
Les Tisannes.
Les Apozemes.
Les Juleps.
Les Emulsions.
Les Amandés. }
L'Orgeade. }
Les Potions.
Les Mixtures.
Le Bols.
Les Gargarismes.

Les Masticatoires.
Les Errhines.
Les Injections.
Les Clysteres.
Les Suppositoires.
Les Pessaires.
Les Sucs.
Les Gelées.
Les Syrops.
Les Loochs.
Les Poudres.
Les Trochisques.
Les Pilules.

Les Electuaires solides, ou Tablettes ou Pastilles ou Conserves.
Les Electuaires.
Les Confections.
Les Opiates.
Les Extraits.
Les Eaux.
Les Elixyrs.
Les Huiles.
Les Baumes.

Les Infusions sont destinées à ramolir les drogues ; on les fait à froid ou sur les cendres chaudes dans diverses liqueurs, comme Eau, Vin, Lait &c.

Les Décoctions sont destinées à tirer la substance des drogues en les faisant bouillir dans une liqueur.

Les Tisannes sont de legéres décoctions où il entre moins de drogues.

Les Apozémes sont de fortes décoctions où on employe les parties des plantes.

Les Juleps sont des sirops mêlés avec de legeres décoctions.

Les Emulsions sont de legéres décoctions de semences froides &c. mêlées avec du sucre & des sirops.

Les Amandés } *L'Orgeade* } espéce d'Emulsions dont la base est des amandes & de l'orge.

Les Potions sont des mêlanges de poudres, sirops, confections qu'on dissout dans les liqueurs.

Les Mixtures sont des mêlanges (en petite quantité) d'esprits, d'essences, d'élixirs.

Les Bols sont des pâtes liées au moyen de quelque sirop, on les avale enveloppés dans du pain à chanter.

Les Gargarismes sont des liqueurs appropriées pour se gargariser la gorge intérieurement.

Les Masticatoires sont des drogues acres qu'on mâche tou-

tes cruës pour exciter la ſalive.

Les Errhines ou *Sternutatoires* ſont des drogues toutes crues qu'on met dans le nez pour exciter l'éternuement.

Les Injections ſont des liqueurs appropriées qu'on ſeringue dans différentes parties.

Les Clyſtéres, ou *Lavements*, ou *Remédes* ſont des liqueurs chaudes ſimples ou composées qu'on fait entrer dans les boyaux par le fondement au moyen d'une Seringue.

Les Suppoſitoires ſont des mêlanges de Médicaments rendus ſolides qu'on forme en petites piramides de deux pouces de long ou environ pour ſuppléer aux lavements.

Les Peſſaires ſont composés & figurés comme les précédents pour être introduits dans le vagin.

Les Sucs ſont des liqueurs qu'on extrait des Végétaux.

Les Gelées ſont des ſucs de Végétaux & d'Animaux épaiſſis par le moyen du feu.

Les Syrops ſont des ſucs de plantes ou fruits cuits & mêlés avec du ſucre ou du miel.

Les Loochs ſont des liqueurs aſſez épaiſſes deſtinées pour la poitrine; on les prend à cuillerées, ou bien au bout d'un bâton de regliſe.

Les Poudres ſont des ingrédiens pulvériſés ſimples ou mêlés.

Les Trochiſques ſont des compoſitions ſolides & ſéches faites de pluſieurs drogues; on les a incorporé avec diverſes liqueurs; puis on les a fait ſecher.

Les Pillules ſont des pâtes composées de médicaments & de liqueurs ou ſirops; on les forme en rond, gros comme des pois, puis on les laiſſe ſecher; on les avale dans du pain à chanter, ou entre deux ſoupes.

Les Electuaires ſolides
Le Tablettes
Les Paſtilles
Les Conſerves
} ſont des poudres liées avec du ſucre ſans feu ou par le feu; on les rend ſolides, & on les moule ſous pluſieurs formes.

Les Electuaires
Les Confections
Les Opiats
Les Extraits
} ſont des préparations de drogues en conſiſtance de miel; on les prend froides.

Les Eaux font diftilées ou infufées à une chaleur douce.

Les Elixyrs font les teintures quinteffentielles de plufieurs drogues choifies contenant leurs fubftances les plus pures.

Les Huiles fe tirent par expreffion, par infufion, ou par diftilation.

Les Baumes font des efpéces d'huiles compofées de plufieurs drogues mêlées par le feu ordinaire ou par la diftilation.

Pour l'Extérieur.

Les Baumes.	Les Collyres.
Les Embrocations.	Les Dentifriques.
Les Lotions.	Les Onguents.
Les Mucilages.	Les Cérats.
Les Ecuffons.	Les Liniments.
Les Epithemes.	Les Cataplafmes.
Les Fomentations.	Les Emplâtres.
Les Cucufes.	Les Amulettes.
Les Frontaux.	

Les Baumes font des médicaments gommeux, ou naturels ou factices pour les playes.

Les Embrocations fignifient l'arrofement de quelques liqueurs fur les parties extérieures.

Les Lotions font des liqueurs ou décoctions appropriées, avec lefquelles on lave les parties extérieures malades.

Les Mucilages font des liqueurs épaiffes & colantes faites avec des graines & racines ; on les applique extérieurement.

Les Ecuffons font des médicaments en emplâtres ou en poudre qu'on applique fur la région du cœur.

Les Epithémes font des fomentations fpiritueufes qu'on pofe fur la région du cœur & du foye.

Les Fomentations font des décoctions d'herbes avec lefquelles on étuve chaudement les parties extérieures.

Les Cucufes font des bonnets piqués garnis de poudres bonnes pour fortifier le cerveau ; on les pofe fur la tête.

Les Frontaux ſont des médicaments ſecs qu'on applique ſur le front pour les maux de tête.

Les Collyres ſont des remédes ſecs ou liquides mis ſur les yeux.

Les Dentifriques ſont des remédes qu'on applique à froid ſur les dents.

Les Onguents ſont des médicaments faits avec graiſſes, huiles, cire, ayant conſiſtance de graiſſe figée pour appliquer extérieurement.

Les Cérats ſont des eſpéces d'onguents où il entre plus de cire que dans les vrais onguents.

Les Liniments ſont des eſpéces d'onguents, mais moins conſiſtants & plus coulants.

Les Cataplaſmes ſont des eſpéces de pâtes qu'on applique chaudes.

Les Amulettes ſont des médicaments fantaſtiques qu'on pend au col ou ailleurs, & qui n'ont communément aucune vertu.

DE L'ANATOMIE.

L'Anatomie eſt la Science qui enſeigne la diviſion exacte de toutes les parties du corps pour en connoître la nature & les reſſorts.

Expoſé Général.

Des parties en général qui compoſent le corps humain, les unes ſont ſolides & les autres liquides, le tout intimement lié, entrelaſſé & pénetré.

Parties ſolides.

Les Os.
Les Cartilages.
Les Ligaments.
Les Fibres.
Les Muſcles ou la Chair.
Les Tendons des muſcles.
Les Membranes.
La Graiſſe.
La Peau.
L'Epiderme ou Surpeau.
Le Poil.
Les Ongles.

Les Liquides & leurs Conduits.

Les Esprits animaux—Conduits—Les Nerfs.
Le Chile——————Conduits—Les Veines lactées.
Le Sang——————-Conduits-{ Les Artéres. / Les Veines.
La Lymphe—————Conduits—Les Vaisseaux lymphatiques.
La Bile———————Conduits—Les Conduits cholidoques &c.
L'insensible Transpiration. / La Sueur. } Conduits—Tous les Pores de la peau.

Outre ces liquides généraux, il se trouve encore des liqueurs particulieres qui s'infiltrent dans différentes parties, sçavoir :

A la Face.

Les Larmes—aux yeux. | La Morve—aux narines. | La Salive à la bouche intérieure.

A la Poitrine.

Le Lait aux mamélles des femmes.

Au Ventre.

L'Urine—à la vessie | Les Régles—à l'utérus.

Les principales parties du Corps.

La Tête con tient le Cerveau, le Cervelet & l'origine des Nerfs.
La Face contient les organes de quatre Sens sçavoir :
Les Oreilles—organe de l'ouye.
Les Yeux———organe de la veue.
Le Nez————organe de l'odorat.
La Bouche——organe du goût.
L'Attouchement qui est le cinquieme sens est répandu par tout le corps.

La Poitrine contient { Les Poulmons. / Le Cœur.

Le Ventre contient
- L'Eſtomach.
- Les Boyaux.
- Le Foye à droite.
- La Rate à gauche.
- Le Pancréas au-deſſous de l'eſtomach.
- Les Reins.
- La Veſſie.
- Les Parties génératives.

Les Extrémités diviſées en ſupérieures & inférieures.

Les Supérieures contiennent
- Les Epaules.
- Les Bras.
- Les Avant-bras.
- Les Mains.

Les Inférieures contiennent
- Les Feſſes.
- Les Cuiſſes.
- Les Jambes.
- Les Pieds.

DES OS OU L'OSTEOLOGIE.

Les Os ſont la charpente du corps, ils ſervent d'appui à toutes les autres parties ; ils n'ont par eux-mêmes aucun ſentiment, & leur mouvement ne s'exécute qu'au moyen des muſcles qui tirent ; ils ſont nourris par le ſang comme les autres parties ; ils ſont humectés & graiſſés avec une huile nommée *la Moële*, laquelle les rend moins caſſants ; cette moëlle eſt logée dans leurs intérieur ; ils s'articulent l'un à l'autre de pluſieurs façons.

1°. Par une articulation aiſée & lâche nommée *Diarthroſe*.

2°. Par une articulation ſerrée & preſqu'immobile nommée *Synarthroſe*.

3°. Par une articulation profonde & ſerrée nommée *Goumphoſe*, telle eſt celle des dents dans leurs alvéoles.

3°. Par une articulation & union de deux os opérée par la rencontre d'un corps moyen qui les lie étroitement ; on la nomme *Symphyſe* ; telle eſt celle de

la rotule au genouil & celle de l'omoplate au dos.

5°. Par l'articulation de deux os par une ſimple ligne ; tel eſt l'os de la joue avec celui de la machoire ſupérieure.

6°. Par l'articulation & union de deux os qui ſe joignent par des pointes en forme de dents de ſcie, leſquelles rempliſſent réciproquement leurs intervalles ; on la nomme *Suture* ; les os du crâne ſont joints de cette façon.

Dénombrement & détail des Os.

Les Os ſont au nombre de 250.

Os de la Tête.

Au Crâne 15.

A la Face 46 dont	16 dents ſupérieures 16 dents inférieures	8 inciſives, 4 canines, 20 molaires.

Au Goſier, l'Os hyoide.

Os du Tronc.

A l'Epine du dos —	33	7 Vertébres du col. 12 Vertébres du dos. 5 Vertébres des lombes ou reins. 5, 6 ou 7 Os à l'Os Sacrum. 3 ou 4 Os & 2 cartilages au coccis.
A la Poitrine —	29	24 Côtes. 2 Clavicules. 3 Os au Sternum.
Aux Hanches —	3	L'ileum. L'Iſchium. L'Os Pubis.

Os des Extrémités.

Aux deux bras, y compris les mains, 62 Os, ce qui fait 31 à chacun, ſçavoir :

L'Omoplate.
L'Humérus.

Les 2 Os de l'Avant-bras	Cubitus ou Coude. Radius ou Rayon.

8 Osselets au Poignet ou carpe.
5 Osselets à la main ou métacarpe.
14 Osselets nommés *Phalanges* aux doigts, dont trois à chacun, & deux au pouce.

Aux deux Jambes y compris les pieds 60 Os, qui font 30 à chacune.

Le Fémur, ou le grand Os de la cuisse.
La Rotule au genouil.

Les 2 Os de la Jambe { Le Tibia. Le Péroné.

7 Osselets aux chevilles du pied ou tarse.
5 Osselets au cou-de-pied ou métatarse.
14 Osselets aux doigts de pied, dont 3 à chacun & 2 à l'orteil.

Les Cartilages sont des parties souples & obéissantes qui tiennent de la nature de l'os, & se trouvent toujours attachés à ses extrémités pour en faciliter le mouvement; il y en a au bout du nez, aux extrémités des côtes &c.

Les Ligaments sont un tissu membraneux, ordinairement adhérent aux os & quelquefois à d'autres parties, pour les suspendre & les retenir en leurs places.

Les Fibres sont des lignes ou filets charnus ou nerveux, dont l'assemblage compose le corps des muscles & des membranes.

DES MUSCLES OU MIOLOGIE.

Les Muscles en général sont ce qu'on nomme *la Chair*; ils sont formés du sang épaissi par la chaleur naturelle, & composés de fibres, de tendons, de nerfs, de veines, d'artéres & de vaisseaux lymphatiques; le tout enveloppé d'une membrane.

Le Muscle se divise en trois parties { La tête par laquelle le nerf entre. Le ventre ou le corps du muscle. Le tendon ou la queue du muscle.

Le Tendon est formé de l'assemblage de toutes les fibres du muscle; c'est la corde qui l'attache à la partie qu'il fait mouvoir; on nomme *Aponeuvrose* la continuité des fibres qui forme un tissu plat, lequel sert à affermir le muscle

dans son action qui s'opére par contraction & extention. La contraction le fait gonfler & racourcir, l'extention au contraire.

Dénombrement & détail des Muscles.

Les Muscles en général sont au nombre de 425.

Muscles de la Tête & du Gosier

La Tête	14.	Les Lévres	13.
Le derriere de la Tête	2.	La Langue	8.
Les Paupieres	4.	Le Col	8.
Les Yeux	12.	La Luette	3.
Le Nez	7.	Le Larynx	13.
Les Machoires inférieures	12.	Le Pharynx	7.
Les Oreilles en dehors	3.	L'Os hyoide	10.
Les Oreilles en dedans	6.		

Muscles du Tronc.

La Poitrine	57.	La Vessie	1.
Les Omoplates ou Palerons	8.	Les Testicules	2.
Les Lombes ou le Dos	6.	La Verge	4.
Le Ventre ou l'Abdomen	10.	L'Anus	3.
		Le Clitoris	4.

Muscles des Extrémités.

Les Bras	18.	Les Cuisses	30.
Le Coude	12.	Les Jambes	22.
Le Rayon	8.	Les Pieds	18.
Le Carpe ou Poignet	12.	Les doigts des pieds	44.
Les Doigts de la main	48.		

Les Membranes sont des peaux ou enveloppes nerveuses dont l'usage est de tapisser intérieurement, & d'envelopper les cavités du corps: telles sont la vessie, la vessicule du fiel qui reçoit la bile &c.

Parties extérieures.

La Graisse est un corps mou, fait de la partie huileuse & sulphureuse du sang.

La Peau est un rézeau composé de fibres, nerfs, veines

& artéres ; elle enveloppe tout le corps pour le défendre des injures de l'air ; elle est adhérente aux chairs & percée d'une infinité de trous, dont les uns sont grands, comme aux yeux, à la bouche, aux narines, l'anus &c & les autres imperceptibles par lesquels se fait l'insensible transpiration.

L'Epiderme ou Surpeau est une peau mince, déliée & diafane qui enveloppe tout le corps par-dessus la vraie peau afin d'en emousser le sentiment trop vif en couvrant l'extrémité des nerfs qui s'y terminent ; elle est percée comme la peau, d'une infinité de petits trous inperceptibles pour laisser passer les sueurs & l'insensible transpiration ; d'ailleurs elle fait paroître la peau unie, & contribue beaucoup à la beauté.

Les Poils sont des filaments creux plantés dans les glandes de la peau, desquelles ils tirent leurs nourriture ; ils sont insensibles par eux-mêmes. Les poils de la tête se nomment *Cheveux*, ceux du menton ont le nom de *Barbe*, ceux des paupieres *les Cils*, ceux d'audessus *les Sourcils*, par-tout ailleurs ils conservent le seul nom de *Poils*. Il n'y a point de poil à la paulme de la main ni à la plante des pieds, parce que la peau de ces parties est trop serrée.

Les Ongles sont une continuité de la peau endurcie à l'extrémité des doigts, pour les fortifier & les rendre propres au travail.

DES NERFS OU NEUROLOGIE.

Le Nerf en général est un corps long, blanc, rond & délié, composé de plusieurs fibres, enfermé dans une double tunique ; il est destiné à porter les esprits animaux & le sentiment dans toutes les parties.

Tous les nerfs partent de la moële alongée & de celle de l'épine du dos ; ils tirent leurs origine du cervelet & du cerveau ; ils sont distribués par paires, dont l'un va à droite l'autre à gauche, & chacun se séparant à mesure qu'ils avancent en une infinité de petits filets, ils se répandent dans toutes les parties du corps tant internes qu'externes.

Dénombrement & détail des Nerfs.

Les Nerfs tous ensemble sont au nombre de 39 paires,

SÇAVOIR:

9 Paires qui entrent dans le crâne, & qui se distribuent sur toute la face.

7 Paires qui sortent des 7 vertébres du col.

23 Paires qui sortent de l'épine du dos.

Ces deux derniers nombres vont se distribuer & se répandre dans toutes les parties du corps.

DE LA TÊTE.

La Tête est un casque osseux couvert d'une peau garnie de poils nommée *le Cuir chevelu*, au-dessous duquel est une membrane nommée *le Péricrâne* qui couvre immédiatement le crâne. Intérieurement au-dedans du crâne sont deux membranes l'une sous l'autre; la premiere, qui joint le crâne, se nomme *la dure-mere*, sous laquelle est la seconde nommée *la pie-mere*; celle-ci enveloppe le cerveau de toutes parts.

Le Cerveau est partagé en deux dans sa longueur par une membrane nommée *la Faulx*.

L'Occiput ou le derriere de la tête est occupé par le cervelet qui est tout d'une piéce. Le cerveau & le cervelet sont étroitement unis & de substance pareille, molle, parsemée de veines & d'artéres.

La Moëlle allongée part du cervelet, dont elle est une continuité. Cette moëlle devient plusieurs filets qu'on nomme *les Nerfs*: ils dont décrits dans la Neurologie ci-devant.

DESCRIPION DE L'ŒIL.

Quoique la structure méchanique de plusieurs parties du corps soit admirable, on a préféré pour cet abrégé la description de l'Œil comme une des plus belles & des plus intéressantes.

PLANCHE XVIII.

FIGURE I.

En regardant l'Œil, on remarque deux peaux mobiles AA l'une ſupérieure, l'autre inférieure qui encadrent un globe BB (dont on va faire la deſcription). Ces deux peaux peuvent ſe rapprocher l'une de l'autre juſqu'à ſe joindre & cacher en entier le globe BB; ces peaux ſe nomment *les Paupieres*. Chaque peau eſt bordée de poils arrangés & poſés dans la ſituation qu'on voit dans le deſſein; ces poils ſe nomment *les Cils*.

Les deux bouts allongés de l'oval que forment les paupieres ouvertes ſe nomment *les Coins* C D; le coin C qui eſt du côté du nez ſe nomme *le grand coin*; le coin D qui eſt du côté de l'oreille eſt *le petit coin*.

Le corps ou globe de l'Œil BB eſt enfoncé de toutes parts (excepté par devant où il s'avance un peu en dehors) dans un creux oſſeux qu'on appelle *l'Orbite*; ce creux va en s'étreciſſant comme un cône juſqu'à ſon fond. Entre ces os, dont l'aſſemblage forme l'orbite & le corps de l'œil, ſe trouve un enduit de graiſſe aſſez épais.

Les endroits BB du globe ſont blancs; c'eſt ce qu'on nomme *le blanc de l'Œil*.

Le cercle large EE ſe nomme *la Prunelle* ou *l'Iris*; il s'en trouve de couleurs différentes, brunes, bleues, couleur de châteigne.

Le petit rond ombré dans le deſſin, ſe nomme *le trou de la Prunelle*; il eſt toujours noir.

Récapitulation de l'Œil extérieur.

AA Les deux Paupieres garnies de leurs Cils.
C Le grand Coin.
D Le petit Coin.
BB Le blanc de l'Œil.
EE La Prunelle ou l'Iris.
Le petit rond ombré, le trou de la Prunelle.

On ne peut obſerver l'intérieur de l'œil qu'en le faiſant geler, ſans quoi les liqueurs qui y ſont renfermées s'épanchant auſſitôt qu'on commenceroit à le couper, tout ſe confonderoit & il perdroit ſa forme; au lieu qu'étant gelées, elles ſont devenues aſſez dures pour reſter en place. Celui qui eſt repréſenté ici a été coupé par le milieu, du devant juſqu'au fond.

FIGURE II.

L'Œil eſt compoſé de 6 membranes ou peaux, de 3 humeurs ou liqueurs, & de 6 muſcles dans l'homme, les animaux terreſtres en ont un ſeptieme.

Membranes.

La Conjonctive.
La Cornée ou Sclérotide.
L'Uvée ou Choroide.
La Retine.
La Vitrée.
L'Arrachnoide ou Criſtalloide.

Humeurs.

L'Humeur aqueuſe.
L'Humeur criſtalline.
L'Humeur vitrée.

Muſcles.

Le Releveur ou Superbe.
L'Abaiſſeur on Humble.
L'Adducteur ou Buveur.
L'Abducteur ou Dédaigneux.
Le Grand Oblique.
Le Petit Oblique.
L'Orbiculaire aux Animaux.

Les ſix Membranes.

La Conjonctive aaaa eſt la Membrane la plus extérieure de l'œil; elle ne couvre qu'environ la moitié du globe par-devant depuis *aaaa* juſqu'en *oo* où elle a un trou rond; elle eſt blanche & déliée. Le Vulgaire l'appelle *le blanc de l'œil.*

La Membrane Sclérotide bbbb enveloppe tout le globe; elle eſt épaiſſe & opaque; elle change de nom vis-à-vis du trou de la Conjonctive, dans lequel elle avance pour le remplir; là elle devient tranſparente, & à cauſe qu'elle reſſemble à de la corne on la nomme *Cornée*; elle forme en cet endroit

ce qu'on appelle *l'Iris* ou *la Prunelle* EE *fig.* 1.

La Membrane Uvée ou *Choroide* eſt noire & marquée ſu le deſſin d'une groſſe ligne; c'eſt elle qui a u trou qu'on voit noir au milieu de la prunelle ſou la Cornée, & qu'on nomme *le trou de la Prunelle a* Ce trou eſt capable de ſe retrécir & de s'agrandir il s'agrandit dans un lieu ſombre, & s'etrécit dan un lieu éclairé.

La Membrane nommée la Retine XX eſt l'epanchement d Nerf optique Z dont les fibres, auſſitôt qu'il e entré dans le fond de l'œil, forment une toil imitant une gaze ſerrée. Cette toile tapiſſe tou l'intérieur du globe de l'œil, & c'eſt ſur elle qu les objets du dehors viennent ſe peindre.

La Membrane Vitrée eſt particuliere à l'humeur vitrée qu l'on va décrire; elle la renferme & la ſoutient.

La Membrane Arachnoide ou *Criſtalloide* enveloppe en par ticulier l'humeur criſtalline; on va décrire cett humeur.

Les trois Humeurs.

L'Humeur aqueuſe I. I. I. ſe nomme ainſi parce qu'elle eſ fluide comme de l'eau; elle occupe le devant d l'œil qu'elle remplit dans l'eſpace qui eſt entre l cornée & l'humeur criſtalline; le trou de la mem brane uvée y nage librement.

L'Humeur criſtalline II. eſt ſuſpendue derriere la précédente c'eſt la moins conſidérable des trois, eu égard ſon étendue; elle eſt tranſparente & ſolide com me du criſtal ou de la glace; ſa forme eſt un ova applati; elle eſt enchaſſée dans l'Humeur vitré ci-deſſous comme une bague dans ſon chaton; ell eſt entourrée de ſa membrane arachnoide, & rete nue dans ſa place par nombre de ligaments trè fins nommés *les Ligaments ciliaires rr* qui l'envi ronnent.

L'Humeur vitrée III. contient tout le reſte intérieur d globe; elle reſſemble à du verre fondu; ſa con ſiſtance eſt moyenne entre les Humeurs aqueuſ

&

& cristalline ; sa membrane se nomme aussi *vitrée*, parce qu'elle l'enveloppe ; elle touche de toutes parts à la Rétine.

Les six Muscles, & le septieme des Animaux.

Les quatre premiers Muscles partent du trou osseux du fond de l'orbite par lequel passe le Nerf optique pour entrer dans l'œil, & leurs tendons vont aboutir à la Cornée.

Le Releveur ou *Superbe* chemine au-dessus du globe, il leve l'œil en haut.

L'Abaisseur ou *Humble* est au-dessous du globe, il tire l'œil en bas.

L'Adducteur ou *Buveur* est du côté du nez, & tire l'œil vers le grand coin.

L'Abducteur ou *Dédaigneux* est du côté opposé, & amene l'œil vers l'oreille.

Le Grand Oblique part de l'intérieur de l'orbite, monte le long de la partie supérieure interne du côté du grand coin de l'œil, passe par un cartilage fait en anneau qui tient à l'os, lequel s'appelle *la Trochlée* ou *Poulie*, & va aboutir vers le grand angle en biais & en élevant.

Le Petit Oblique part de la partie inférieure de l'orbite vers le bord extérieur, & va vers le grand angle à la partie inférieure de la cornée ; il tire l'œil en biaisant en bas.

Ces deux derniers Muscles font mouvoir en biais & en rond.

Les Animaux ont un septieme Muscle appellé *le Muscle orbiculaire*, adhérent au globe, & qui l'entoure, pour soutenir l'œil quand l'Animal porte sa tête en bas.

De la Vision.

Voici comment en général s'accomplit la vision des objets éclairés que l'œil peut appercevoir : Supposons que l'œil *Fig. II.* regarde la Crosse AAA, les rayons de lumiere qui en partent, dont ceux du milieu & des deux bouts

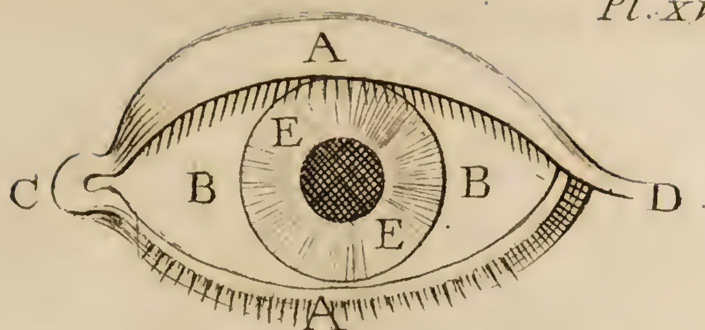
ſont marqués AAA, traverſent la Cornée *oo*, ſe ployent un peu dans l'Humeur aqueuſe I. I. I. où ils traverſent le trou de l'Uvée *d*, ils ſe ployent encore un peu dans l'Humeur criſtalline II. puis en dernier lieu dans l'Humeur vitrée III. & enfin ils s'arrêtent ſur la Rétine xx ne pouvant aller au-delà. Quand l'Œil eſt bien formé, tous les rayons qui partent de la croſſe ſe terminent juſte en autant de points ſur la rétine, alors la viſion eſt parfaite & ſans confuſion; mais pour peu que quelqu'humeur vienne à ſe déranger, & ſur-tout la rétine, la viſion ſe fait imparfaitement & avec confuſion, parce que les rayons ſe ſeront raſſemblés avant d'arriver à la rétine, ou ſeront arrivés avant de ſe raſſembler. On remédie à ces inconvénients par le moyen des Lunettes, au travers deſquelles les rayons ſe ployant un peu avant d'entrer dans l'œil, elles peuvent le mettre dans l'état néceſſaire pour arriver juſte au point requis.

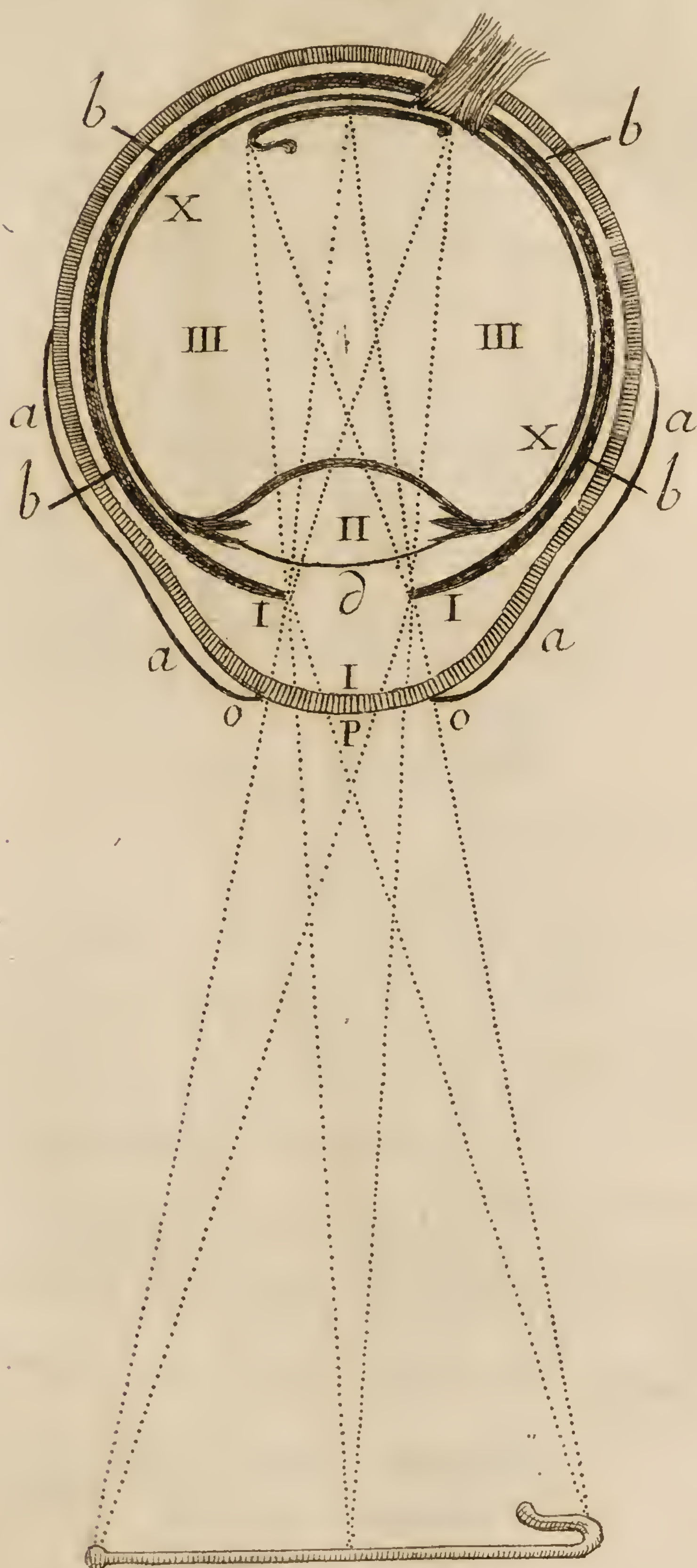
Quoique les réfractions ou briſements des rayons faſſent que l'objet ſe peint toujours renverſé ſur la rétine (comme on voit dans la *Fig. II.* où le crochet de la croſſe paroît à droite ſur la rétine, pendant qu'il eſt réellement à gauche), cependant l'œil qui le regarde hors de lui l'apperçoit toujours dans ſa ſituation naturelle; c'eſt que le cerveau, qui ici eſt l'ame ſenſitive, étant averti par les fibres nerveuſes du nerf optique Z qui lui communiquent les impreſſions qu'elles ont reçues, cette ame ſuit, pour ainſi dire, tous les rayons qui lui ſont parvenus, & rencontrant enfin l'objet extérieur, elle le retrouve dans ſa ſituation naturelle.

Cette explication eſt bien longue pour une opération qui ſe fait en moins d'un clin d'œil.

DE LA POITRINE.

La Poitrine eſt l'eſpace qui eſt entre le col & le diaphragme, membrane nerveuſe & charnue qui la ſépare du ventre, au haut duquel eſt l'eſtomach. L'Œſophage, qui eſt le conduit des aliments, perce le diaphragme; ainſi il paſſe dans la poitrine qui contient dans ſa cavité *le Poulmon & le Cœur*. Le Poulmon diviſé en deux grands lo-


A
E
C
B
B
D
E
A


b
b
X
III
III
a
a
X
b
b
II
∂
I
I
a
a
I
o
P
o

bes ſubdiviſés en pluſieurs autres, en remplit preſque toute la capacité ; le Cœur eſt au milieu, il eſt ſuſpendu à droite & porte ſa pointe à gauche ; il eſt partagé en deux dans ſa longueur par la membrane nommée *le Médiaſtin* & entourré à l'aiſe par une membrane epaiſſe nommé *le Péricarde*, qui contient une liqueur dans laquelle il trempe ; cette eau eſt deſtinée à le raffraîchir dans ſon mouvement continuel.

Le Cœur a deux mouvements, l'un de dilatation nommé *la Diaſtole* pour laiſſer entrer le ſang dans les veines ; l'autre de reſſerrement ou contraction nommé *la Syſtole* par lequel il pouſſe le ſang dans les artéres.

DU VENTRE.

Les parties contenues dans le Ventre ſont :
- L'Eſtomach.
- Les Boyaux.
- Le Foye.
- La Ratte.
- Le Pancreas.
- Le Méſentere.
- Les Reins.
- La Veſſie.
- L'Utérus & les parties génératives.

L'Eſtomach ſitué au haut du ventre & au-deſſous du diaphragme, reçoit la nourriture par l'Œſophage (*Voyez la Poitrine cy-deſſus*) ; il a la figure d'une cornemuſe ; il eſt contigu aux boyaux qui en ſont, pour ainſi dire, la continuation. C'eſt dans ſa capacité que ſe fait la premiere coction des aliments qui, paſſant enſuite dans les boyaux, y ſouffrent ſucceſſivement toutes les préparations & filtrations qui ſervent à la vie & au ſoutien du corps.

Nombre, détail & longueur des Boyaux.

On en compte ſix :
- 3 menus Boyaux.
- 3 gros Boyaux.

Menus ou petits Boyaux	1[er] *Le Duodenum.* Il a 12 travers de doigt.
	2 *Le Jejunum.* Il a 5 pieds de long; il eſt preſque toujours vuide.
	3 *L'Ileum.* Il a 20 pieds de long. C'eſt lui qui eſt affecté dans les deſcentes.
Gros Boyaux	4 *Le Cœcum* ou Boyau aveugle, parce qu'il finit en cul-de-ſac; il eſt fort court.
	5 *Le Colum*, parce que c'eſt le Boyau où ſe forment les coliques; il eſt le plus large de tous; il a 8 à 9 pieds de de long.
	6 *Le Rectum*, parce qu'il va tout droit au fondement; il eſt long comme la main.

Suivant le détail ci-deſſus, les Boyaux pris enſemble doivent faire une longueur de 41 à 42 pieds.

Autres parties du Ventre.

Le Foye eſt à droite de l'eſtomach; il filtre la bile. *Voyez la Bile cy-après.*

La Rate eſt à gauche de l'eſtomach; ſon uſage n'eſt pas encore éclairci.

Le Pancréas eſt ſous l'eſtomach; c'eſt un corps glanduleux qui fournit aux boyaux un ſuc particulier deſtiné à rendre le chile plus coulant.

Le Méſentere ou la Fraiſe eſt un corps membraneux attaché à l'épine du dos, qui retient les boyaux pliſſés en leurs places.

Les Reins ſont attachés aux lombes; ils filtrent l'urine & la verſent par deux canaux nommés *Uretres* dans la Veſſie.

La Veſſie ſituée au milieu du bas-ventre, contient l'urine qui lui vient des reins, & s'en décharge de tems en tems.

DE LA MÉDECINE.

LA Médecine eſt une des quatre Facultés des Univerſités ; elle embraſſe la Science de guérir ; ou du moins de s'oppoſer à tous les maux qui peuvent affliger le corps humain. C'eſt pourquoi un bon Médecin eſt celui qui ſçait parfaitement l'Anatomie tant intérieure qu'extérieure, qui a la théorie des opérations, & qui connoît la vertu des médicaments.

Autrefois, & même il n'y a pas extrêmement long-tems, pluſieurs Médecins tâchoient de ſe rendre inintelligibles, ſoit pour cacher leurs peu de ſçavoir, ſoit pour impoſer le reſpect dû à une ſcience auſſi ſublime ; maintenant les plus habiles ſont ceux qui ſe font le mieux entendre du profane Vulgaire.

Quelques-uns, ſur-tout les novices ſe ſervent encore des figures & abréviations, & de la langue latine pour écrire leurs receptes. Une partie de la ſcience des Apoticaires eſt d'entendre ce jargon, dont voici la clef.

Poids & leurs Figures.

℞ . . . Prenez.

℔ . . . Livre. La livre de Médecine étoit autrefois de 12 onces ; mais elle eſt maintenant de 16 onces comme la livre ordinaire.

℔ß . . . Demi-livre, 8 onces.

4[ar] . . . Quarteron, 4 onces.

4[ar]ß . . Demi-quarteron, 2 onces.

℥ . . . Once, la ſeizieme partie de la livre, ou 8 gros, ou 576 grains

℥ß . . . Demi-once, la trente-deuxieme partie de la livre ; ou 4 gros.

ʒ . . . . Gros ou dragme, la huitieme partie de l'once, ou 3 ſcrupules, ou 72 grains.

ʒß . . . Demi-gros, la seizieme partie de l'once, ou un scrupule & demi.

℈ . . . . Scrupule, la troisieme partie d'un gros, ou 24 grains.

℈ß . . . Demi-scrupule, une partie & demi d'un gros, ou 12 grains.

gr. . . . . Grain, à peu près la pesanteur d'un grain d'orge ordinaire,

Autres Abbréviations.

Q. S. . . . . Une quantité suffisante.
S. A. . . , . Selon ou suivant l'art
Ana. ou ãã. . Autant de l'un que de l'autre.
N°. . . . . . Le nombre de &c.
B. M. . . . . Bain-Marie.
B.V. . . . . . Bain-de-Vapeur.
Par. . . . . . Une paire.
P. ou Pug. . Une pincée avec les 3 doigts.
M. on Man. . Une poignée.
Fasc. . . . . Un faisceau, autant que le bras peut en entourrer.
Gut. . . . . Une goutte.
Cochl. . . . Une cuillerée à bouche.
Cyath. . . . Plein un verre ordinaire.

Exemple factice ou supposé.

♃ Ros. rubr. ℥j | aq. Ros. ʒiv. | Sach. alb. ℔ij. | Viol. mundat. ℔ßj | Papav. rhea. Lili. ãã | Tart. Styb. ℈ß | Fol. Tamari fasc. | Coquen. in aq comm. Q. S. | Fiat conser. S. A.

Explication.

Prenez une once de Roses rouges | quatre gros d'Eau-Rose | deux livres de Sucre blanc | une livre & demi de Violettes mondées | du Coquelicoq & du Lys blanc, autant de l'un que de l'autre | un demi scrupule de Tartre émétique | un faisceau de feuilles de Tamarisque | faites cuire dans une

quantité suffisante d'eau commune | pour faire une Conserve selon l'art.

On voit dans cet exemple qu'on marque les quantités de livres, d'onces &c. en chiffre Romain de Finance j ij iij &c. *Voyez ci-devant page 331.*

FORMATION ET CIRCULATION DU CHILE, DU SANG, DE LA LYMPHE, ET AUTRES HUMEURS.

Le Chile.

Le Chile est une liqueur blanche & laiteuse provenant de la digestion des aliments dans les intestins.

Le Mésentere ou la Fraise, dont un des usages est de retenir les boyaux en leurs place (*Voyez l'article du Ventre cy-devant*), est encore destiné à filtrer le Chile qui se forme dans les intestins; il est pour cet effet garni de nombre de glandes & de vaisseaux qui, l'ayant reçu & se réunissant ensuite, forment la grande veine lactée nommée *le canal thorachique* ou *le reservoir de Pequet.* Ce canal conduit le Chile le long des vertébres du dos jusqu'à la veine souclaviere gauche, d'où il passe dans la veine cave ascendante & descendante, puis dans le ventricule droit du cœur, là il prend la forme de sang.

Le Sang.

Le Sang passe ensuite aux poulmons par l'artére pulmonaire, d'où il revient au cœur par les veines du poulmon, & en ressort par le ventricule gauche du cœur pour entrer dans l'Aorte ou grande artére qui le distribue ensuite par quantité de rameaux subdivisés à l'infini jusqu'aux extrémités de toutes les parties du corps, d'où il revient au cœur auquel il est rapporté par un nombre infini de veines, des plus petites aux grandes dont la plus considérable qui est la veine cave, le verse dans le ventricule droit, d'où il entre dans l'artére pulmonaire & revient au cœur &c.

La Lymphe.

La Lymphe eſt une humeur ſéreuſe qui s'échappe du ſang vers les extrémités du corps ; elle a des vaiſſeaux particuliers dans leſquels elle circule accompagnant & cotoyant les vaiſſeaux ſanguins, ſe replongeant dans le ſang par les grandes veines ou avec le Chile dans le canal thorachique.

La Bile.

La Bile eſt une liqueur jaune qui ſe met aiſément en fermentation ; elle ſe ſépare du ſang dans le foye, d'où elle paſſe par des conduits appropriés dans les boyaux pour exciter leurs mouvement ; elle va ſe dépoſer auſſi dans la veſſicule du fiel, qui eſt adhérente au foye.

L'inſenſible Tranſpiration.

L'inſenſible Tranſpiration eſt une vapeur imperceptible qui ſort preſque continuellement par les pores de la peau ſans qu'on s'en apperçoive ; c'eſt par ce moyen que le ſang ſe débarraſſe des humeurs ſuperflues. Cette évaporation eſt très conſidérable.

La Sueur.

La Sueur eſt une tranſpiration véhémente & ſubite, où la vapeur du ſang ſe transforme en eau à meſure qu'elle ſort par les pores de la peau.

R E M A R Q U E.

Tous les liquides du corps péſent les deux tiers de ſa maſſe, tous ceux qui accompagnent le ſang dans le cœur & qui y paſſent avec lui, employent 12 minutes à achever leurs circulation ; ainſi le ſang paſſe par le cœur 5 fois par heure.



DEFINITION DES MALADIES.

MALADIES INTÉRIEURES.

De la Tête.

Mal de Tête—ſéroſités acres qui picotent les membranes de la tête, & y cauſent de la douleur.

Migraine——elle vient de la même cauſe ci-deſſus, mais elle n'occupe ordinairement qu'un côté de la tête.

Etourdiſſement—Trouble du cerveau & de ſes nerfs.

Apoplexie———Interruption des eſprits dans la tête, principalement dans l'origine des nerfs; maladie très dangereuſe.

De la Gorge.

Enflure des Amygdales—Enflure avec tention douloureuſe des glandes de la gorge.

Eſquinancie—Grande & prompte inflammation de la gorge.

De la Poitrine.

Aſthme—Humeurs groſſieres qui enduiſent les poulmons & gênent la reſpiration.

Toux—Séroſités acres que les poulmons chaſſent avec effort.

Catharre ou Rhume—Ecoulement de ſéroſités ſur la poitrine.

Phtiſie eu Péripneumonie—Humeurs acres qui corrodent & conſument enfin les poulmons.

Oppreſſion de poitrine—Eſpéce de fluxion qui oppreſſe les poulmons.

Fluxion de poitrine—Humeurs qui tombent en abondance ſur la poitrine, avec fiévre.

Crachement de ſang—Vaiſſeau du ſang ouvert dans la poitrine, dont le ſang ſort par la bouche.

Pleuréſie—Inflammation à la pleure (Membrane qui entoure les poulmons), & à partie des poulmons.

De l'Estomach.

Indigeſtion—Maladie cauſée par l'abondance ou la mau-vaiſe qualité des aliments, lorſque l'eſto-mach ne peut les digerer.

Les Vents—Suite d'une fermentation dans l'eſtomach, la-quelle engendre des vents quelquefois trè doulouréux.

Les Vers—Vers réels qui eclofent & ſe nourriſſent dan l'eſtomach, & y cauſent quelquefois de la douleur.

Colique d'eſtomach—Douleur dans l'eſtomach qui provien de quelqu'une des cauſes ci-deſſus.

Du Ventre.

Coliques ou Tranchées—Humeurs qui irritent & piquen les boyaux avec douleur; il y en a auſ de vers & de vents.

Conſtipation—Arrêt des groſſes matieres dans les boyaux.

Dévoyement—Ecoulement fréquent des matieres non lié hors des boyaux.

Hydropiſie—Amas d'eaux qui occupent le ventre & le for enfler; il y a auſſi une Hydropiſie tym-panite cauſée par les vents, & une Hy-dropiſie de poitrine.

Schirre—Humeur viſqueuſe qui ſe durcit & forme une groſ-ſeur dans quelqu'endroit du ventre.

Inflammation de bas ventre—trop grande chaleur dans le ventre, qui donne la fievre, & en cor-rompt les parties.

Colique nefrétique—Petits gravois qui ſejournant entr les reins & la veſſie, cauſent de la douleu

De la Vessie.

Retention d'urine ou Strangurie—Ecoulement douloureu & goutte à goutte d'une urine trop acre.

Diſurie—Ecoulement fréquent d'urine, mais avec douleu

Piſſement de ſang—Irritation de la veſſie, dans laquell quelque petit vaiſſeau s'ouvrant teint l'u-rine en rouge.

La Gravelle—Sable ou Graviers dans la vessie qui y causent de la douleur.

La Pierre—Véritable pierre qui s'est formée dans la vessie, & qui n'en peut sortir sans opération.

Maladies intérieures du corps, n'ayant que de foibles signes extérieurs.

La Fievre—Fermentation déréglée du sang par tout le corps; il y en a de plusieurs sortes, tierce, quarte, continue &c.

Obstruction—Bouchement des vaisseaux qui doivent conduire les sucs dans l'intérieur du corps, & conséquemment arrêt de ces sucs.

Paralysie—Cessation du mouvement dans quelques parties du corps par l'interception des esprits dans les nerfs de ces parties.

Insomnie—Le sommeil retranché par quelque cause que ce soit.

Goutte—Grandes douleurs, le plus souvent aux pieds & aux mains.

Sciatique—Espéce de Goutte qui occupe la hanche & la cuisse.

Rhumatisme—Douleurs dans plusieurs parties, sur-tout aux reins & au dos.

Maladies intérieures du corps avec signes extérieurs.

Jaunisse—Bile répandue qui rend toute la peau jaune.

Scorbut—Maladie très dangereuse dont les signes occupent la bouche, & principalement les gencives.

Epilepsie ou Mal caduc—Mal convulsif qui se dénotte par de l'écume qui sort de la bouche dans le tems des convulsions.

Ecrouelles—Mal qui provient de la lymphe irritée qui forme des tumeurs, princicalement aux deux côtés de la gorge, sous les oreilles.

Peste—Mal très dangereux accompagné de tumeurs noires & rouges qu'on appelle *le Charbon.*

Rougeole—Maladie fiévreuse qui se dénotte par des petites taches rouges répandues sur tout le corps.

Petite Vérole—Maladie très dangereuse qui se dénotte par des boutons dans toutes les parties du corps ; il y en a de plusieurs sortes.

Pourpre—Espéce de petite Vérole très dangereuse qui se dénotte par de petits boutons de toutes couleurs parsemés sur tout le corps.

MALADIES EXTÉRIEURES.

Cancer—Maladie considérable qui se dénotte par une tumeur ou chancre rongeant aux mamelles des femmes ; il vient ou de quelque accident, ou de la corruption du sang.

Ophthalmie—Rougeur & inflammation aux yeux.

Ankylose—Humeur qui s'inserre dans les cavités des os du genouil.

Hémorrhoides—Veines du fondement qui se gonflent & deviennent douloureuses.

Teigne—Galle encroutée qui vient à la tête à l'endroit des cheveux.

Dartres—Taches un peu élevés, rudes & larges qui occupent quelques endroits du corps, il y en a de rouges ou vives, & de farineuses.

Galle—Quantité de petits boutons avec demangeaison, qui viennent par tout le corps, principalement aux poignets.

Chute du Fondement—Relâchement des parties & muscles qui le tiennent en place.

Descentes—Chute des boyaux dans le *Scrotum* des hommes, & relâchement & chute de l'*Uterus* des femmes.

Fistule—Espéce d'ulcére calleux & rongeant qui vient à l'anus.

Eréſipele—Plusieurs boutons rouges & farineux qui viennent sur le corps rassemblés en différentsendroits.

Loupes—Tumeurs lymphatiques & peu sensibles qui grossissent quelquefois considérablement ; elles viennent principalement à la tête.

MALADIES D'ACCIDENT.

Playes—Il y en a de deux sortes ; playes faites avec un instrument tranchant, comme avec une épée qui a le fil, & playes faites avec un instrument contondant qui fait playe & contusion, comme une bale de plomb.

Les Ulcéres—Playes envenimées.

La Gangrene—Chairs mortes & sans sentiment à la suite des playes envenimées ou négligées.

Le Panaris ou Mal d'avanture—Douleur très sensible qui vient aux bouts des doigts.

Lss Maladies Vénériennes—Venin qui se communique par la débauche ; il y en a de plusieurs sortes, & plus ou moins facheuses.

NOMS ET DEFINITIONS DES EFFETS DES DIFFÉRENTS MÉDICAMENTS.

A

Absorbants, remédes poreux & terreux qui envelopent les acides & retiennent les alkalis, exemple : *Les Yeux d'Ecrevisses &c.*

Acoustiques, remédes propres aux maladies des oreilles.

Agglutinatifs, ou Glutinâtifs, ou Consolidants. *Voyez Consolidants.*

Aléxipharmaques, remédes internes qni resistent au venin, c'est-à-dire aux maladies malignes, exemple : *La Thériaque.*

Alexitaires, remédes externes, ayant la même vertu sur les parties extérieures offensées.

Altérans, genre de médicaments, qui sans évacuation sensible rétablissent les liquides & solides dans l'état naturel ; ces remédes sont intérieurs.

Anodins, remédes interieurs & extérieurs qui adoucissent & calment les douleurs ; on en fait trois classes, *les*

Parégoriques ou appaiſants les douleurs, *les Hypnotiques*; ou qui procurent un doux ſommeil, & *les Narcotiques* qui engourdiſſent & procurent un ſommeil profond, exemple *l'Opium.*

Antiapopleƈtiques, remédes contre l'Applexie.

Antiaſtmatiques, remédes contre l'Aſtme.

Antidyſſenteriques, remédes contre la Dyſſenterie.

Antiépileptiques, remédes contre le Haut-Mal.

Antiheƈtiques, remédes contre l'Amaigriſſement total.

Antihydropiques, remédes contre l'Hydropiſie.

Antiyhpocondriaques, remédes contre les Vapeurs.

Antihyſteriques, remédes contre les maux à l'Uterus.

Antinéphrétiques, remédes contre la Colique néphrétique.

Antiparalytiques, remédes contre la Paralyſie.

Antiſcorbutiques, remédes contre le Scorbut.

Antiſpaſmodiques, remédes contre les Convulſions

Antivénériens, remédes contre les Maladies Vénériennes.

Apéritifs, remédes intérieurs qui détruiſent & atténuent les obſtruƈtions, qu'ils font enſuite paſſer par les urines, exemple : *La Racine d'Arrête-Bœuf.*

Apophlegmatiques, remédes extérieures qui font vuider par la bouche la pituite de la tête; on les donne ou en liqueurs par gargariſmes, ou à macher; alors on les nomme *Maſticatoires*, exemple : *Le Tabac.*

Aſtringents, remédes qui reſſerrent les pores & les parties; ils ſont intérieurs & extérieurs, exemple des intérieurs : *Les Neſfles*; exemple des extérieurs : *L'Alun.*

Atténuants ou Atténuatifs & Inciſifs, remédes intérieurs qui rendent les humeurs plus fluides; ce ſont des eſpéces d'apéritifs, tels ſont les médicaments aromatiques & ſpiritueux.

B

Béchiques, remédes intérieurs capables d'adoucir l'acrimonie des humeurs de la poitrine, exemple : *Le Pas-d'Aſne.*

C

Cardiaques ou Cordiaux, remédes intérieurs qui raniment les esprits, & facilitent la circulation du sang; on en fait deux classes, les chauds & les froids; exemple des chauds : *Les Herbes aromatiques* ; exemple des froids : *Les sucs de Citron , d'Orange douce.*

Carminatifs, remédes intérieurs qui dissipent les vents des intestins , exemple : *L'Anis.*

Cathartiques ou Purgatifs , remédes intérieurs qui evacuent les humeurs ; on en fait trois classes , les benins ou minoratifs , les médiocres , les violents ; exemple des benins ou minoratifs : *La Casse , la Manne* ; exemple des médiocres : *Le Jalap* ; exemple des violents : *La Gratiole.*

Nota. Les Anciens croyoient que parmi les purgatifs, il s'en trouvoit qui purgeoient seulement l'humeur pour laquelle ils les destinoient ; ils avoient donc des purgatifs qu'ils appelloient comme il suit :

Cholagogues, ou qui purgent la bile.
Hydragogues , ou qui purgent les sérosités.
Phlegmagogues , ou qui purgent la pituite.
Melanagogues , ou qui purgent la mélancholie.
Panchymagogues , ou qui purgent toutes les humeurs.

Mais on s'est enfin apperçu que les purgatifs ne servent qu'à évacuer sans distinction d'une humeur plutôt que d'une autre , & on ne les regarde plus que comme des évacuants plus ou moins forts, selon le caractère du reméde , ou la dose.

Cathérétiques , remédes extérieurs qui consomment les chairs baveuses des playes, exemple : *La Chaux vive.*

Caustiques , remédes extérieurs qui brulent & consomment les chairs ; on en fait deux classes , Caustiques doux simples , & Escarotiques très brulants ; exemple des doux : *Le suc de Tithymale* ou *Reveil-Matin* ; exemple des Escarotiques : *La Pierre infernale.*

Céphaliques , remédes intérieurs & extérieurs contre les maladies de la tête , & pour fortifier les nerfs ; exemple : *Les eaux des Herbes aromatiques.*

Cicatrisans, remédes extérieurs qui procurent la réunion des playes en affermissant les nouvelles chairs , exemple : *La Bugle , la Sanicle.*

Consolidants, remédes extérieurs qui dessechent les playes, en fortifient les chairs, & les acheminent à la réunion.

Cordiaux. *Voyez Cardiaques.*

Corroboratifs, c'est la même chose que Cordiaux & Cardiaques.

Corrosifs; c'est la même chose que Caustiques. *Voyez Caustiques.*

Cosmetiques, drogues extérieurement appliquées sur le visage pour servir à l'embelissement de la peau, exemple: *Le Lait-Virginal.*

D

Deffensifs, remédes extérieurs qui deffendent les playes des injures de l'air, & en même tems dessechent & les resserrent, exemple: *L'Huile & le Vin chaud.*

Délayants, remédes intérieurs qui rendent les humeurs plus coulantes, exemple: *L'Eau pure.*

Dentrifiques, remédes extérieurs pour nettoyer les dents.

Dépilatoires, remédes extérieurs pour ôter le poil.

Desopilatifs, remédes intérieurs qui enlevent les obstructions. *Voyez Apéritifs..*

Dessicatifs, remédes extérieurs qui consomment l'humidité superflue des playes, exemple: *Le Bol, l'Alun.*

Déterlsifs ou Mondificatifs, remédes extérieurs qui divisent & atténuent les humeurs visqueuses qui s'attachent aux playes, exemple *L'Eau Vulnéraire.*

Diaphoretiques, remédes intérieurs qui chassent les humeurs par la transpiration, exemple: *La Véronique*, ou par la sueur. *Voyez Sudorifiques.*

Digestifs ou Supuratifs, remédes extérieurs qui préparent les plaies à la supuration, exemple *L'Oignon de Lys.*

Discussifs, remédes intérieurs qui décomposent l'épaississement des humeurs, en en séparant & écartant les parties.

Diurétiques, remédes intérieurs; on en fait deux classes, les chauds & les froids; les chauds sont appellés improprement dits, on peut même les mettre parmi les Apéritifs, attendu que leurs effet n'est pas

précisément

précisément de faire couler l'urine, mais de débarasser le sang de l'abondance des sérosités en augmentant son mouvement, exemple : *La baye de Genievre*; les froids sont ceux qui adoucissent l'acreté des humeurs, & les font évacuer en excitant l'urine, exemple : *La Guimauve.*

E

Emétiques ou Vomitifs, remédes intérieurs qui excitent le vomissement, exemple : *L'Azarum* ou *Cabaret.*

Emménagogues, remédes intérieurs qui provoquent les menstrues suprimées, exemple : *L'Armoise.*

Emollients, remédes extérieurs qui ramolissent les duretés & tumeurs, exemple : *Le Seneçon.*

Errhines, remédes extérieurs; on en fait deux classes, la premiere se nomme *Sternutatoires* ou *Ptarmiques*, parce quelle sert à exciter l'éternuement, exemple : *La Bétoine*; la seconde s'employe à arrêter le sang du nez, exemple : *Le Bol.*

Escharotiques. *Voyez Caustiques.*

Evacuants, genre de médicaments faits pour évacuer les humeurs nuisibles, soit par haut, par bas, ou par telle autre voie que ce soit.

Expectorans, remédes extérieurs qui divisent & font sortir par la bouche les humeurs visqueuses des poulmons, exemple : *Le Jus de Reglisse.*

F

Fébrifuges, remédes intérieurs destinés à guérir les fiévres, exemple : *Le Quinquina.*

Fondants, remédes intérieurs qui dissolvent les humeurs trop épaisses, exemple : *Le Kermés minéral.*

H

Hépatiques, remédes intérieurs faits pour enlever les obstructions du foye, exemple : *La Limaille de fer.*

Hysteriques, remédes intérieurs. *Voyez Antihisteriques.*

I

Incarnatifs, remédes extérieurs qui procurent la régéné-ration des bonnes chairs aux playes, exemple : *La Therebentine.*

Inciſifs, remédes intérieurs qui diviſent les humeurs groſ-ſieres. *Voyez Atténuants.*

Incraſſants, remédes intérieurs qui épaiſſiſſent le ſang ou les humeurs trop diviſées.

L

Laxatifs, remédes internes, évacuants qui purgent douce-ment par le bas, exemple : *Les Pruneaux.*

Lithontriptiques, remédes intérieurs qui briſent les pier-res dans les reins & dans la veſſie, ce qui n'eſt pas encore bien prouvé ; mais on peut les regarder comme de ſimples Diurétiques. *Voyez Diurétiques.*

M

Maſticatoires, remédes extérieurs. *Voyez Apophlegmatiques.*

Mondificatifs, remédes extérieurs. *Voyez Déterſifs.*

N

Narcotiques, remédes intérieurs. *Voyez Anodins.*

Nervins, remédes extérieurs pour fortifier les nerfs ; ce ſont les Réſolutifs & les Baumes naturels.

O

Odontalgiques ; remédes extérieurs contre les douleurs de dents, exemple : *L'Huile de Canelle.*

Ophthalmiques, remédes extérieurs contre les maladies des yeux, exemple : *L'Eau de Plantin.*

P

Parégoriques. *Voyez Anodins.*

Pectoraux, remédes extérieurs propres à fortifier la poi-trine. *Voyez Béchiques.*

Pneumoniques, remédes intérieurs contre les maladies du poulmon. *Voyez Béchiques.*

Ptarmiques, remédes extérieurs qui excitent l'éternuement pour dégager la tête de ses humeurs, exemple : *L'Ellébore blanc.*

Purgatifs. *Voyez Cathartiques.*

R

Rafraîchissants, remédes intérieurs qui calment l'agitation des humeurs & l'irritation des fibres, exemple : *Le Nénufar.*

Répercussifs, remédes extérieurs astringents & rafraîchissants qui repoussent les humeurs en dedans. *Voyez Astringents.*

Résolutifs, remédes intérieurs & extérieurs qui dissipent les humeurs arrêtées dans quelques parties soit par la transpiration, ou en les fondant.

S

Sarcotiques, remédes extérieurs qui aident la régénération des chairs. *Voyez Incarnatifs.*

Saxifrages. *Voyez Lithontriptiques.*

Sédatifs. *Voyez Anodins.*

Sceptiques, remédes extérieurs qui corrodent les chairs & les fondent sans beaucoup de douleur, exemple : *L'Arsenic.*

Somniferes, remédes intérieurs qui assoupissent & font dormir. *Voyez Narcotiques.*

Soporatifs, c'est la même chose que Somniferes.

Spleniques, remédes intérieurs propres aux maladies qui attaquent la rate.

Sternutatoires. *Voyez Ptarmiques.*

Stomachiques, remédes intérieurs qui fortifient l'estomach & aident à la digestion, exemple : *L'Extrait de Genievre.*

Styptiques. *Voyez Astringents.*

Sudorifiques, remédes intérieurs qui excitent la sueur, exemple : *La Poudre de Vipére.*

Suppuratifs, remédes extérieurs qui facilitent la suppura-

tion, exemple: *L'Onguent Basilicum.*

T

Thorachiques. *Voyez Pectoraux.*

Topiques, genre des médicaments extérieurement appliqués.

V

Vermifuges, remédes intérieurs qui font mourir les vers ou les chassent hors du corps, exemple: *La racine de Fougere.*

Vomitifs. *Voyez Emétiques.*

Vulnéraires, genre des médicaments simples ou composés, intérieurs ou extérieurs pour la guérison des playes; on les divise en *Vulnéraires astringents*, *Vulnéraires détersifs*, *Vulnéraires consolidants*, *Vulnéraires rafraîchissants.*

LES REMÉDES SPÉCIFIQUES.

Les Remédes spécifiques sont ceux qui réussissent quasi toujours à la guérison radicale des maladies suivantes.

Le Quinquina—aux fiévres intermittentes.
L'Hipécacuanha—à la dissenterie.
L'Opium—à calmer les douleurs & aux insomnies.
Le Souffre—aux maladies de la peau.
Le Mercure ou Vif-Argent—aux Maladies Vénériennes.

EAUX MINÉRALES.

Les Eaux Minérales se nomment ainsi, parce qu'elles sont empruntées de parties de fer, de vitriol, ou souffre. Ces Eaux sont un des principaux objets de la Médecine; parmi la quantité qu'on en rencontre en France & ailleurs, celles que les Médecins ont trouvé les plus efficaces sont les suivantes:

Les Eaux de Passy—près Paris, tant anciennes que nouvelles.

Les Eaux de Forges—dans la haute Normandie, à 25 lieues de Paris.

Les Eaux de Bourbon—dans le Bourbonnois, à 65 lieues de Paris.

Les Eaux de Vichy—dans le Bourbonnois, à 75 lieues de Paris.

Les Eaux de Bourbonne—en Champagne, dans le Bassigny.

Les Eaux de Plombieres—en Lorraine, pays de Vosges.

Les Eaux de Cransac—dans le Rouergue.

Les Eaux de Balaruc—dans le Languedoc.

Les Eaux de Vals—dans le haut Vivarets.

Les Eaux de la Motte—en Dauphiné.

Les Eaux du Mont-d'or—en Auvergne.

Les Eaux de Cauteretz—en Bearn.

Les Eaux de Barege—en Bigorre.

Les Eaux de Spa—au pays de Liege.

Les Eaux de Seltz—dans la basse Alsace, vers Francfort.

Les Eaux de Sedlitz—en Boheme.

Eaux communes les plus legeres & délicates.

L'Eau de Sainte-Reine—en Bourgogne.

L'Eau du canal de Bristol—en Angleterre.

LES DIFFÉRENTS LAITS.

Le Lait est le remede des maux de poitrine & de la goutte. Il y a des animaux dont le lait est plus nourissant & d'autres qui le donnent plus leger. On ne se sert en Médecine que du lait des animaux suivants :

Le Lait de Vache.
Le Lait d'Anesse.
Le Lait de Chévre.
Le Lait de Jument.
Le Lait de Femme.

DES FAUX MÉDECINS.

Comme la pratique de la Médecine est lucrative, quelques-uns tâchent de l'exercer sans la sçavoir ; ils trompent le Public, mais ils en tirent du profit. On pourroit mettre au nombre de ceux-ci les Chirurgiens & les Apoticaires qui exercent la Médecine, parce que communément les uns & les autres ont dû étudier des sciences trop étendues

pour avoir eu le tems de vaquer à l'étude d'une ſcience encore plus étendue. Quelques-uns, ſur-tout dans les campagnes, à force de pratiquer aux dépens de qui il appartient, ſe ſont fait des régles d'une Médecine fort imparfaite.

Les Empiriques ſont ceux qui poſſedent quelque bon reméde, mais ils en abuſent en le faiſant ſervir à tous maux; quelques-uns même diſent leurs remédes univerſels. Les Alchimiſtes peuvent tenir leurs rang dans cette claſſe à cauſe de leur or potable.

Les Charlatans ſont de beaucoup inférieurs aux précédents, attendu leur profonde ignorance; ceux-ci débitent un fatras de remédes au hazard, & une prodigieuſe quantité de menteries.

Les Médecins d'urine, autre ſorte de Charlatans; ceux-ci ſe donnent pour connoître toutes les maladies par la ſeule inſpection de l'urine.

DE LA CHIRURGIE.

LEs Chirurgiens exercent un art très utile, & d'autant plus sûr, qu'ils voyent quaſi toujours ce qu'ils font; auſſi la Chirurgie a-t-elle monté à un très haut dégré de ſcience pratique.

L'Anatomie extérieure, c'eſt-à-dire, les places & les directions des vaiſſeaux qu'ils pourroient offenſer dans leurs opérations, les attaches, le lieu & les fibres des muſcles, les os, leurs jonctions &c. tout cela forme, pour ainſi dire, leurs ſcience.

Parmi les Chirurgiens, ſur-tout dans les grandes Villes, l'art ſe partage en differentes parties, dont chacune demande un homme tout entier, ſçavoir :

Pour la Saignée—les Chirurgiens phlébotomiſtes.
Pour les Opérations—les Chirurgiens par excellence.
Pour les Accouchements—les Chirurgiens-Accoucheurs.

Pour les Dents—les Dentiſtes.

Pour les Yeux—les Oculiſtes.

Pour les Deſcentes—les Chirurgiens-Herniaires.

Les Accoucheuſes ou Sages-Femmes ont appris l'eſpéce de Chirurgie néceſſaire aux accouchements

Nota. Il eſt étonant qu'aucuns ou très peu s'adonnent à la cure d'une infirmité des plus communes, qui eſt le traitement des oreilles pour la ſurdité, dont le profit ſeroit ſans doute conſidérable, & recompenſeroit avec abondance celui qui y réuſſiroit.

Inſtruments de Chirurgie.

Les inſtruments les plus généralement uſités ſont les ſuivants.

La Lancette—pour ſaigner & faire de petites inciſions.

Le Biſtouri—eſpéce de couteau; il y en a de droits & de courbes.

Les Ciſeaux—droits & courbes.

Les Aiguilles—droites & courbes.

Les Tenettes—eſpéces de pinces; on ne s'en ſert plus pour les cancers.

Les Sondes—eſpéces de tuyaux pour tâter les profondeurs.

Le Couteau courbe—pour les amputations.

La Scie—pour ſcier les os.

Le Troquart—pour faire la ponction aux Hydropiques.

Le Trépan—pour enlever une portion d'os du crâne.

Les Seringues—à injections.

DES OPÉRATIONS DE CHIRURGIE.

A LA TÊTE ET AU COL.

Trépaner; c'eſt ſe ſervir d'un inſtrument nommé le *Trépan*, pour enlever une portion d'os du crâne qui aura été fracturé & enfoncé, afin de donner iſſue au ſang ou au pus qui ſe ſera répandu ſur la *Dure-Mere*.

Oter les Cataractes des yeux; les Cataractes ſont une peau épaiſſe qui ſe forme au-devant de l'humeur criſtalline; quand cette peau eſt meure, c'eſt-àdire, qu'elle eſt épaiſſie de façon qu'on ne voit plus goute on perçoit avec une aiguille emmanchée la con-

jonctive ; l'aiguille arrivée au milieu de la cataracte, on l'abaissoit jusqu'au-dessous de la prunelle ; mais on enleve maintenant l'humeur cristalline en entier ; les autres humeurs suffisent pour la vision.

L'Opération de la Fistule lacrymale est une incision qu'on fait vers le grand angle de l'œil pour faire sortir le pus qui s'est formé à l'occasion d'une fistule dans cette partie.

L'Opération du Polipe dans le nez ; le Polype est une excroissance de chair dans le nez qui y tient par des racines, & qui va toujours en augmentant ; l'opération se fait avec des pincettes, avec lesquelles saisissant le Polype près de ses racines, & tournant de côté & d'autre, on l'arrache & ses racines.

L'Opération du Bec de Lievre ; ce qu'on appelle *Bec de Lievre* est la lévre supérieure fendue & séparée en deux par le milieu jusqu'au-dessous du nez, ou de naissance ou par accident ; pour réunir la lévre, on coupoit les calosités des deux bords, on y enfonçoit ensuite des aiguilles enfilées de fils cirés ; on tournoit le fil autour des aiguilles pour maintenir la réunion du Bec de Lievre ; on obtient maintenant la réunion sans faire de suture au moyen de la seule compression.

L'arrachement des Dents.

L'Opération des Loupes ; on fait l'incision en croix à la peau, & quand le kiste ou sac est découvert, on le détache & on l'enleve.

La Saignée ou col ; veines où l'on seigne ; l'une ou l'autre des deux veines jugulaires externes, sur les côtés du col en devant.

Le Seton est une opération qu'on fait ordinairement à la nuque du col en y perçant la peau avec une aiguille enfilée d'une méche trempée dans de l'huile rosat ; on y laisse la méche qu'on tourne un peu chaque jour, & on nettoye la playe. Ce Seton détourne les fluxions quand elles abondent dans la tête.

A la Poitrine.

L'Empyeſme eſt une ouverture que l'on fait entre les côtes, communément entre la deuxieme & troiſieme des fauſſes côtes, comptant de bas en haut; cette ouverture pénétrera juſques dans la poitrine pour en écouler le pus qui s'y ſera amaſſé.

L'Opération du Cancer; tumeur remplie d'une humeur acre & corroſive qui vient le plus communément aux mamelles des femmes, ſe fait quand le cancer occupe toute la mamelle; on ſe ſervoit ci-devant de tenetes en demi croiſſant qui l'entouroient, on ne ſe ſert plus de tenetes, mais de la main & d'un couteau courbe qui coupe entierement la mamelle, & la ſépare du corps.

La Bronchotomie; opération qui ſe fait à cauſe d'une eſquinancie, dont le gonflement empêchera la reſpiration; elle s'exécute en faiſant au col une inciſion qui découvre la trachée artére, à laquelle on fait une petite ouverture en travers entre deux anneaux, pour y ajuſter un petite canule par laquelle l'air entre dans les poulmons.

Aux Bras et aux Doigts.

La Saignée du bras.

Veines où on ſeigne au ply du bras.	La Céphalique—ſupérieure. La Baſilique—inférieure. La Médiane—rameau qui va de l'une à l'autre. La Cubitale—vers le coude; on s'en ſert rarement.

L'Opération du Panaris; mal qui vient au bout du doigt, (on le nomme auſſi *Mal d'avanture*); ce mal cauſe beaucoup de douleur quand le pus eſt entre l'os & le perioſte; pour faire écouler ce pus, on fait une inciſion au doigt juſques ſur l'os.

Au Ventre.

La Ponction; opération qui se fait au ventre des Hydropiques pour en évacuer les eaux, on se sert à cet effet de l'instrument nommé *Troquart.* Quatre doigts au-dessous & à côté du nombril, on enfonce le Troquart avec sa canule, puis ôtant le Troquart, la canule reste, par laquelle les eaux s'écoulent.

L'Opération de l'Exomphale, tumeur enflammée qui vient au nombril, s'exécute par des incisions assez profondes qu'on pousse quelquefois jusqu'à l'intestin en débridant & détachant tout ce qui se rencontre en chemin, soit au Péritoine, à l'Epiploon & à l'intestin même.

L'Opération Césarienne; elle se fait au ventre d'une femme dont l'enfant ne sçauroit sortir par quelque cause que ce soit; on commence par une incision considérable au-dessous du nombril; on approfondit cette playe jusqu'à ce qu'on apperçoive l'*uterus*, auquel on fera aussi incision; on ouvrira les membranes dans lesquelles l'enfant est envelopé, & on le tirera ainsi que l'arriere faix par ces ouvertures que l'on réunira ensuite.

Au Bas-Ventre.

L'Opération de la Taille se fait à la vessie pour en tirer les pierres qui s'y sont formées, & n'en peuvent sortir naturellement; cette opération se fait en faisant une ouverture à la vessie par laquelle on puisse introduire des instruments capables de saisir les pierres & les tirer dehors.

L'Opération de la Fistule à l'anus se fait en coupant la partie de l'anus où la matiere de la fistule sejourne, puis on fait suppurer pour emporter les callosités; on fait de même aux fistules qui arrivent dans d'autres parties du corps.

Au Pied.

La Saignée du pied.

Veines où on ſaigne : { La Saphéne externe. La Saphéne interne, en-dedans. La Sciatique, en-dehors.

On fait tremper le pied dans l'eau chaude juſqu'à mi-jambe pour faire gonfler la veine qu'on doit piquer.

OPÉRATIONS GÉNÉRALES.

Les Amputations des pieds, des mains, des bras, jambes, cuiſſes &c. ſe font lorſque la gangréne ſe fait craindre, & qu'on ne ſçauroit les guérir autrement. Ce qui va être dit de l'amputation de la jambe, s'exécute à peu près de même aux autres parties; ou fait dabord deux ligatures, l'une au-deſſus du genoüil que l'on ſerre avec le tourniquet, & l'autre au-deſſous du genouil, puis avec un couteau courbe, on coupe en rond juſqu'à l'os qu'on ſcie, enſuite on lâche un peu le tourniquet, pour que le ſang indique les artéres, ſur leſquelles on met un bouton de vitriol, puis force plumaceaux & bandages.

La Réunion des *Fractures* des os ſe fait par une extention & contre extention, au moyen de quoi on peut remettre les deux parties de l'os caſſé l'une ſur l'autre, puis on les maintient en place par des bandages; il s'y forme un callus qui ſoude la fracture.

L'Opération des os démis ou *luxations* ſe fait par extention, pendant laquelle on remet l'os en ſa place; on l'y maintient par des bandages.

La Réunion & la guériſon des *Playes*, des *Tumeurs* & *Abſcès* eſt du reſſort de la Chirurgie; quant à la cure extérieure, elle ſe fait maintenant ſans coudre, on approche les lévres de la playe, puis on les maintient par des compreſſes & des bandages juſqu'à parfaite guériſon.

Le Cautéres ſervent à écouler les humeurs, fluxions &c. lorſqu'on ne ſçauroit leſdiſſiper par d'autres moyens;

on les fait dans plusieurs endroits, comme à la nuque du col, au bras, à la cuisse, vers le jarret &c. Cette opération se fait avec la pierre à cautére qui ronge les chairs & y fait un creux dans lequel on met un pois pour le tenir ouvert. On panse soi-même son cautére tous les jours en nettoyant la matiere qui en sort, & en renouvellant le pois.

Les Ventouses se font communément au dos; elles servent à ouvrir les pores pour recevoir les parties les plus subtiles des médicaments qu'on applique dessus en cas d'Apoplexie, Paralysie, Vapeurs &c. il s'en fait de deux sortes: Ventouses séches, Ventouses humides. Les séches s'exécutent par une phiole de verre dans laquelle on fait entrer des étouppes allumées; on l'applique incontinent sur la peau, les étouppes s'éteignent, & la peau s'enfle dans la Ventouse; on met sur ces tumeurs des compresses d'Eau-de-Vie; les humides commencent par des scarifications ou petites playes avec la lancette; on applique tout de suite les Ventouses décrites ci-dessus dans lesquelles le sang s'écoule; on finit par laver les scarifications avec des médicaments spiritueux, puis on les couvre avec emplâtres & compresses.

DES BANDAGES.

Les Bandages sur le corps humain sont une des parties essentielles de la science des Chirurgiens, puisque leur destination est d'étayer avec douceur, & de raffermir les parties déjointes ou blessées, d'empêcher l'air de les frapper, & de contenir en place les médicaments curatifs: ainsi ils doivent en faire une étude particuliere, d'autant plus que souvent un bandage mal exécuté peut devenir pernicieux, & occasionner divers accidents.

Les Bandages en général sont composés de longues bandes de toile, rarement de ruban de fil ou de laine, de morceaux de linge ployés & reployés en quarré qu'on nomme des compresses, quelquefois d'éclisses, atelles ou pe-

tites planches déliées de bois leger, ou de carton fort & de fanons, ou petites paillaſſes compoſées de paille & de baguettes; le tout enfermé dans un linge.

Un Bandage quelqu'il ſoit, doit être tourné de façon qu'il ſoit toujours juſte & colé (ſans être trop ſerré) ſur toute la ſuperficie bandée; pour cet effet on coupe des lanieres ou bandes dans du linge élimé, mais non trop uſé; on les fait de différentes longueur & largeur, ſuivant les cas; puis on les roule ſur leurs largeur.

FIGURE DES BANDES.

La Bande eſt dite ſimple ou à un chef lorſqu'on la déroule d'un bout à l'autre A.

La Bande eſt dite double ou à deux chefs lorſqu'on la roule en même temps par les deux bouts B. ou bien lorſqu'on la fend par un ou par les deux bouts; à trois chefs, lorſqu'on la découpe en trois pointes &c. C.

On fait encore des Bandes à pluſieurs chefs, en en couſant une, ou deux, ou trois &c. en équerre à une ſeule bande D.

Lorſqu'on applique des Bandes l'une par deſſus l'autre; on nomme celles de deſſous *Sous-Bandes*, & celles de deſſus *Sus-Bandes.*

L'arrangement des tours qu'on fait faire aux bandes, donne différents noms aux parties dex Bandages, ſçavoir:

Le Circulaire entourre la partie, comme le cerceau entourre un tonneau.

Le Doloire E.
Le Rampant F.
Le Renverſé G.

Le Doloire eſt lorſqu'on laiſſe à chaque tour le quart du tour précédent découvert.

Le Rampant tourne comme un Serpent, laiſſant un eſpace entre deux révolutions.

Le Renverſé change la direction de la Bande, parce qu'on la retourne en lui faiſant faire un angle.

La Compreſſe fait ſouvent partie du bandage; elle eſt deſtinée à remplir les vuides ou à contenir les vaiſſeaux.

Les Atelles & *les Fanons* servent à étayer & tenir en place les membres rompus après leurs réunion.

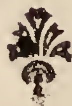
EXEMPLE D'UN BANDAGE.

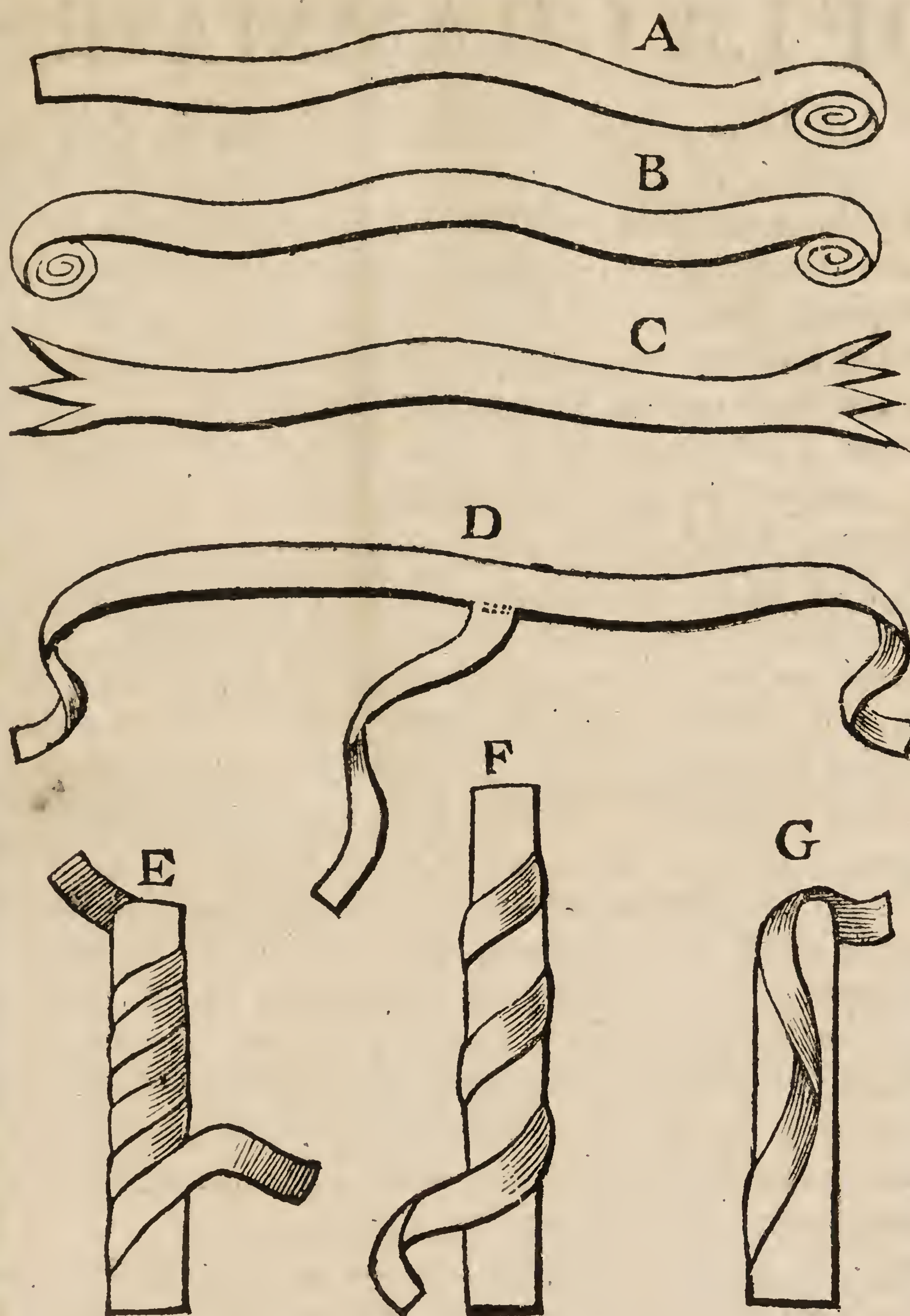
La Capeline à un chef pour un bras coupé.

Une Bande de six à sept aulnes de long & de trois doigts de large.
Appliquez la Bande au bout du moignon.
Montez par des *Doloires* jusques sur l'épaule.
Faites un *Renversé* pour revenir au moignon.
Recommencez des *Doloires* & *Renversés* sur l'épaule.
Descendez par un *Rampant* au bout du moignon.
Remontez par *Doloires*.
Passez sur l'épaule, & finissez autour du corps.

Nota. Quelque chose qu'on puisse dire des Bandages par écrit, il n'y a pas moyen d'en donner la science ; c'est en ceci que la théorie ne sert que d'une simple notion, il faut la pratique & le génie ; lorsqu'on sçait pourquoi les Bandages sont faits, celui qui va le mieux au but est le meilleur ; la seule chose qu'on apprend ici est seulement les matieres, les moyens indiqués & la façon en général dont on peut s'y prendre, car on invente tous les jours des Bandages selon les circonstances qui se rencontrent ; on a donné des noms à plusieurs Bandages, suivant leurs figures, ou leurs destination, ou simplement pour les nommer, par exemple :

La Fronde.
L'Unissant.
Le Discrimen.
Le Scafa.
Le Drapeau ou l'Epervier.
Le Fossé d'Amintas.
La Capeline.
Le Chevestre.
Le Divisif.
Le Contentif.
Le Spica.
L'Etoile.
Le Gantelet.
Le Quadriga.
Le Scapulaire.
Le T.
Le Double R.
Le Suspensoire.
La Tortue.
Le Bandage à 18 chefs.
La Sandale.
&c.




A
B
C
D
F
E
G

DE LA GRAMMAIRE.

L'Art de la parole n'a d'abord été que des ſons qu'on faiſoit, & qu'on pouvoit accompagner du mouvement du goſier, de la bouche & de la langue ; chacun de ces mouvements, lorſqu'ils différoient l'un de l'autre, coupoient diverſement le ſon ou la voix ; ces différences ont été remarquées, & ayant examiné avec attention ce que ces trois agents pouvoient ſéparément ou enſemble donner d'inflections & de ſons diverſement coupés, on les a comptés & nommés. Ces ſons ayant donc été fixés, faiſoient, lorſqu'on en prononçoit plus ou moins bout à bout, ce qu'on a appellé *des paroles*, leſquelles ont été incontinent appliquées aux choſes ; ainſi le premier qui a dit *Amande* en maniant ou en montrant ce fruit, lui a donné le nom d'Amande, ainſi du reſte. Il falloit alors entendre proférer les paroles pour y répondre par d'autres ; mais on étoit embaraſſé comment faire ſçavoir à quelqu'un hors de portée de la voix ce qu'on avoit envie de lui dire ; il étoit par conſéquent néceſſaire d'en chercher les moyens ; on y a réuſſi en imaginant des deſſeins ou marques qui ſe rapportoient à chacun des ſons qu'on étoit capable de faire ; on a d'abord gravé avec une pointe ces marques convenues, en donnant à chacune une figure particuliere. Cet aſſemblage de figures a formé ce que nous nommons l'*Alphabet* ; ainſi l'Alphabet eſt le deſſein des ſons que le goſier, la langue & la bouche peuvent articuler.

Nota. Il eſt aiſé de s'appercevoir que je ne me ſuis ſervi ici du mot *Amande* qui eſt François, que pour faire entendre ce que j'avois à dire, ignorant abſolument le nom qui a été impoſé à ce fruit pour la premiere fois.

Ce ſeroit ici le lieu de donner les Alphabets, mais pour ne point interrompre la Grammaire qui eſt le titre de ce chapitre, on les tranſporte au chapitre ſuivant.

Afin que les paroles ou l'écriture qui en eſt le deſſein fiſſent entendre les penſées ſans confuſion, on a donné des régle

régles pour leurs arrangement, & de cet ordre exactement suivi, émanent la communication des pensées, la société des hommes, la naissance des arts, & enfin l'ame de tout le monde habité. L'énumération & l'explication de ces régles est ce qu'on nomme *la Grammaire*; chaque Langue a la sienne.

GRAMMAIRE FRANÇOISE.

Le Nom.

Tous les Estres connus ont un nom qui les distingue l'un de l'autre : *Ange*, *Homme*, *Cigne*, *Arbre &c.* sont des noms.

L'Article.

L'Article est la syllabe qu'on met avant le nom qu'on veut désigner plus particulierement : *le Cigne*, *l'Homme*, *la Femme*, *les Hommes.*

Masculin, Féminin.

Parmi les Noms, il y en a de Masculins & de Féminins, l'article ci-dessus les désigne.

Masculins.	Le Cigne. L'Homme.	Féminins.	La Femme. La Mule.

Singulier, Pluriel.

Le Singulier ne signifie qu'un, le Pluriel signifie plusieurs, l'article ci-dessus aide à les distinguer :

Singulier. Le Soldat. *Pluriel.* Les Soldats.

Substantif.	Augmentatif. Diminutif.	*Adjectif.*	Comparatif. Superlatif.

Parmi les Noms, on en distingue de deux sortes, sçavoir : *Les Noms substantifs* & *les Noms adjectifs.*

Les Substantifs sont ceux qui désignent un être—Homme.

Les Adjectifs en désignent quelques qualités—Sçavant.

Parmi les Substantifs, on trouve *les Augmentatifs* & *les Diminutifs.*

Les Augmentatifs dans la terminaison du nom sont très rares *en François*; les Diminutifs y sont plus communs.

On se sert des Adjectifs : *Grand* & *Petit*, exemple : *Grand Arbre*, *Petite Fille.*

Parmi les Adjectifs, on trouve *les Comparatifs* & *les Superlatifs.*

L'Adjectif devient Comparatif par les mots *plus* ou *moins* placés avant l'Adjectif.

Comparatifs. { Plus Sçavant.
Moins Sçavant.

L'Adjectif devient Superlatif par les mots *très*, *fort*, ou *le plus* placés avant l'adjectif, ou par la terminaison *issime.*

Superlatifs. { Très / Fort / Le plus } Sçavant.
Sçavantissime.

Les Cas ou Déclinaison des Noms.

La Déclinaison est différents cas où se trouve le nom; il y en a que la Préposition *de*, *à*, *des*, *aux*, distingue.

Le Nominatif est le nom qui fait le sujet dont il est question. . . .	Nominatif—*l'Amour.*
Le Génitif désigne quelque relation du nom.	Génitif—*de l'Amour.*
Le Datif lorsqu'on s'adresse au nom.	Datif——*à l'Amour.*
L'Accusatif lorsqu'on agit sur le nom.	Accusatif—*l'Amour.*
Le Vocatif lorsqu'on appelle le nom.	Vocatif——*Amour.*
L'Ablatif, lorsque quelque chose est divisée ou ôtée du nom. . . .	Ablatif--*de l'Amour.*

Les Pronoms.

Pronom personel *je*————*Je* suis votre ami.
Pronom conjonctif *me*———Vous *me* dites.
Pronom possessif *mon*————Vous tenez *mon* livre
Pronom demonstratif *ce*——Prenez *ce* fauteuil.
Pronom relatif *qui*—————Le Soleil *qui* luit.
Pronom interrogatif *qui*——*Qui* vous a dit cela ?
Pronom impropre *chacun*—*Chacun* en glose.

Les Verbes.

Les Verbes ſervent à exprimer les actions tant faites que ſouffertes.

Il y a en général 4 ſortes de Verbes : Verbes { Subſtantif. Actifs. Paſſifs. Auxiliaires.

On donne aux Verbes *Avoir* & *Eſtre* le nom d'*Auxiliaires*, parce qu'ils ſont employés dans la Conjugaiſon des autres Verbes Actifs & Paſſifs. Le Verbe *Avoir* s'emploie ordinairement avec les Verbes Actifs, & le Verbe *Etre* avec les Paſſifs.

Conjugaiſons.

Conjuguer un Verbe, c'eſt le prononcer précédé du pronom perſonel ſingulier ou pluriel dans les différens temps.

Singulier.	*Pluriel.*
Je——veux.	Nous—voulons.
Tu—veus.	Vous—voulez.
Il——veut.	Ils———veulent.

Il y a trois tems dans la vie ; les Verbes les expriment. Ces tems ſont : *le Préſent*, *le Paſſé*, *le Futur*.

Le Préſent contient :
- L'Infinitif———aimer.
- Le Participe—aimé.
- Le Gérondif——aimant.
- Le Subjonctif & L'Optatif } que j'aime.
- L'Impératif—— aime.

Le Paſſé ou Prétérit contient :
- L'Imparfait————j'aimois.
- & Subjonctif-Imparfait—que j'aimaſſe.
- Le Parfait——————j'ai aimé.
- Le plus que Parfait——j'avois aimé.

Le Futur contient :
- Le Futur—————j'aimerai.
- Le Tems incertain—j'aimerois.

Les Adverbes.

Les Adverbes ſont des mots qui ne ſe déclinent point & ne changent jamais ; ils ajoutent des circonſtances qui aident à l'expreſſion des Verbes.

Adverbes	de tems——*hier.* de lieu——*proche.* de qualité——*ſagement.* de quantité——*beaucoup.*

Les Prépoſitions.

Les Prépoſitions ſont des mots indéclinables qui précédent les Articles, les Noms & les Verbes.

Prépoſitions	*Sur*——le toit. *Dans*——le jardin. *Pour*——boire.

Les Conjonctions.

Les Conjonctions ſont des mots indéclinables qui ſervent à lier le diſcours.

Conjonctions	*Et*——Blanc & noir. *Mais*——Petit *mais* fort.

Les Interjections.

Les Interjections ſont des mots indéclinables qu'on ſeme dans le diſcours lorſqu'on veut exprimer quelqu'agitation ou quelque paſſion, exemple : *Hélas*, *Courage.*

La Syntaxe de la Grammaire indique l'arrangement qu'on doit donner aux mots pour former des phraſes qui rendent le diſcours intelligible. Chaque Langue a ſon arrangement particulier.

Les Licences poëtiques ſont quelques termes tronqués & quelquefois changés par les Poëtes pour la facilité de la verſification, ils ſe ſont même ſervis de mots qui ne ſont reçus que dans la Poëſie.

L'Orthografe eſt la maniere d'écrire les mots, reçue dans chaque Langue.

L'Accent dans la Langue eſt la façon de la prononcer, y joignant les inflexions de la voix.

DES DIFFÉRENTS ALPHABETS.

L'Alphabet eſt une diſpoſition par ordre des lettres d'une Langue. Ce nom eſt compoſé des deux premieres Lettres Grecques *Alpha*, *Beta*, corrompues des deux premieres Lettres Hébraïques *Aleph*, *Beth*.

L'Alphabet François, par lequel on va commencer, eſt compoſé de vingt-trois lettres, dont dix-ſept conſonnes & ſix voyelles; les conſonnes ſont appellées ainſi parce qu'elles ne ſonnent qu'à l'aide de l'une ou l'autre des voyelles, leſquelles ſonnent par elles-mêmes. Nos grandes Lettres étoient les Romaines, & nos petites ſont les Italiennes.

ALPHABET FRANÇOIS.

Lettres Romaines.	*Lettres Italiennes.*	
A	*a* voyelle.	
B	*b*	dites *bé*.
C	*c*	dites *cé*.
D	*d*	dites *dé*.
E	*e* voyelle.	
F	*f*	dites *ef*.
G	*g*	dites *gé*.
H	*h*	dites *ach*.
I	*i* voyelle.	
K	*k*	dites *kâ*.
L	*l*	dites *el*.
M	*m*	dites *em*.
N	*n*	dites *en*.
O	*o* voyelle.	
P	*p*	dites *pé*.
Q	*q*	dites *qu*.
R	*r*	dites *er*.
S	*s*	dites *es*.
T	*t*	dites *té*.
V	*u* voyelle.	
X	*x*	dites *ix*.
Y	*y* voyelle	dites *y-grec*.
Z	*z*	dites *zed*.

FORME DES LETTRES

DEPUIS LE CINQUIEME SIECLE JUSQU'A PRÉSENT,

FIGURE.

On voit dans cette Figure que nos lettres dans tous ces tems tenoient beaucoup des Lettres romaines mêlées de gotiques, & que nos lettres rondes d'apréſent ſont un mélange des anciennes romaines & italiennes; quant à nos lettres batardes, elles ſont totalement italiennes, nos grandes lettres ſont toujours romaines.

Signes ſervant à l'intelligence du diſcours.

Comme l'Impreſſion eſt la copie de l'écriture, & que l'on n'écrit que pour ſuppléer à la parole, & ſe faire entendre au lecteur, il a falu dans le courant du diſcours comme à la fin des phraſes, des mots &c. poſer des ſignes différents pour en indiquer le ſens & le rapport plus ou moins éloigné qu'elles ont entr'elles. Parmi ces ſignes ou marques, il y en a qui ont paſſé de l'écriture à l'impreſſion, & d'autres qui ſont particuliers à l'impreſſion; on va diſtinguer les uns & les autres, en expliquant ici les premiers & les autres page 556.

(.) *Le Point* ſe poſe à la fin d'une phraſe dont le ſens eſt fini, & qui n'a aucun rapport avec la ſuivante; au dernier mot d'un article &c. Enfin dans tous les cas où le diſcours eſt terminé : on met toujours dans l'impreſſion après le point une lettre majuſcule pour commencer le mot ſuivant; ce qui doit être auſſi obſervé dans l'écriture.

(!) *Le Point d'admiration* ſe met à la fin d'une phraſe dans laquelle il eſt queſtion d'admirer ou d'être étonné :

Exemple, Ah Dieux qu'elle étoit belle !

(?) *Le Point interrogant* ou *d'interrogation* ſe met à la fin d'une queſtion :

Exemple, Où allez-vous ?

(`) *L'Accent grave* ſe met au-deſſus d'une voyelle qu'on doit prononcer ouverte :

Exemple, Prière, *prononcez* Priaire.

Ecritures

5. et 6.me Siecle.

a a b c d e f g h i l m n o p q r s t u u x y z

7. et 8.e Siecle.

a a b c d e f g h i k l m n o p q r s t u x y z

9. 10. 11. 12. et 13.me Siecle.

a b c d d e f g h i k l m n o p q r s s t u x y z

14. et 15.me Siecle.

a b c d e f g h i k l m n o p q r s t u v x y z

15. et 16.me Siecle.

a b c d e f g h i k l m n o p q r s t u v x y z

Ronde du 17 et 18.me Siecle.

a b c d e f g h i j l m n o p q r s s t u v
x y z

Bâtarde du 18.me Siecle.

a b c d e f g h i k l m n o p q r s t u v x y z

(´) *L'Accent aigu* ſe met au-deſſus d'une voyelle qu'on doit prononcer fermée :

Exemple, J'ai été.

(^) *L'Accent circonflexe* ſe met au-deſſus d'une voyelle dont on doit alonger la prononciation :

Exemple, Ma tête, *prononcez* ma teſte.

(¨) *Le Tréma* ſe met ſur trois voyelles e, i, u, (Voyez la 2e. Table ci-après) pour être prononcées à part de celles qui les ſuivent ou qui les précedent immédiatement dans le même mot.

(') *L'Apoſtrophe* eſt une eſpece de virgule qu'on éleve entre deux mots, laquelle tient lieu d'une voyelle qu'on ne doit pas articuler :

Exemple, L'immortelle *au lieu de* la immortelle, qu'il *au lieu de* que il.

{ } *L'Acolade* ſert à renfermer, ſous un même point de vue, pluſieurs articles qui y ſont compris.

( ) *La Parenthéſe* eſt comme deux croiſſants qui enferment une phraſe qui coupe le diſcours, & n'y eſt point liée.

(† *) *Le Renvoy* ſe fait de deux façons, ou par une croix ou par une étoile ; on met le renvoy aux deux endroits, à celui qui renvoye, & à celui où on renvoye.

Signes d'Abbréviations.

On abrége, c'eſt à-dire, on ne met que deux ou trois premieres lettres du mot, mais il faut que les mots qu'on abrége ſoient les plus généralement connus, ſans quoi il ſeroit difficile de les trouver. Voici les abréviations les plus vulgaires :

℣——Verſet.	Ch. *ou* Chap.—Chapitre.
℟——Répons.	Sect.—Section.
N^a^—Notez *ou* Remarquez.	Fol.—Folio *ou* Feuille.
N°—Numero *ou* Nombre.	Vol.—Volume.
Art.—Article.	

Signes communs à l'Ecriture & à l'Impreſſion

(,) *La Virgule* aide à diſtinguer les legeres différences qui ſe trouvent dans un ſens ſuivi :

Exemple, Les Aſtres, tant les étoiles que les planettes.

(;) *Le Point & Virgule* ou *le Petit-que* ſe met à la fin

d'une phraſe qui a quelque liaiſon, quoiqu'un peu éloignée, avec la ſuivante.

Exemp. Ils aiment à danſer; c'eſt ce qui les rend ſouples.

(:) *Les deux Points* ou *le Comma* ſe mettent après les derniers mots d'une phraſe qui a très-peu de liaiſon avec la ſuivante:

Exemple, Ces édifices ont long-tems ſubſiſté: on en voit encore les reſtes.

ALPHABET GREC.

Valeur.	*Figures.*	*Noms.*	*Ecrits en grec.*
A	Α α.	Alpha.	Αλφα.
B	Β β ϐ. . . .	Beta.	Βητα.
G	Γ γ ϒ. . . .	Gamma.	Γαμμα.
D	Δ δ ẟ. . . .	Delta.	Δελτα.
E bref. . .	Ε ε.	Epſilon.	Εψιλον.
Z	Ζ ζ ζ. . . .	Zéta.	Ζητα.
Ê	Η η.	Eta.	Ητα.
Th	Θ ϑ ϑ θ. . .	Théta.	Θητα.
I	Ι ι.	Iota.	Ιωτα.
K. C. Q. .	Κ κ.	Kappa.	Καππα.
L	Λ λ.	Lamda.	Λαμβδα.
M	Μ μ.	Mu.	Μυ.
N	Ν ν.	Nu.	Νυ.
X	Ξ ξ.	Xi.	Ξι.
O bref. . .	Ο ο.	Omicron.	Ομικρον.
P	Π π.	Pi.	Πι.
R	Ρ ϱ ρ.	Rho.	Ρω.
S	Σ ϲ σ ς. . . .	Sigma.	Σιγμα.
T	Τ τ ⁊. . . .	Tau.	Ταυ.
Y. U. . . .	Υ υ.	Upſilon.	Υψιλον.
Ph. F. . . .	Φ φ.	Phi.	Φι.
Ch	Χ χ.	Chi.	Χι.
Ps	Ψ ψ.	Pſi.	Ψι.
Ô long. . .	Ω ω.	Oméga.	Ωμεγα.

Les premieres figures à gauche ſont les grandes lettres, les ſuivantes ſont le caractère courant.

ALPHABET HÉBREU.

Valeur.	*Figures.*	*Noms.*
doux & non aſpiré.	א	Aleph.
	ב	Beth.
rude, prononcez Gh.	ג	Ghimel.
	ד	Daleth.
h	ה	Hé.
ou bien Ou	ו	Ouau.
	ז	Zain.
h.	ח	Kheth.
	ט	Teth.
	י	Iod.
	כ	Caph.
	ל	Lamed.
	מ	Mem.
	נ	Noun.
	ס	Samech.
a	ע	Aïn.
ou Ph	פ	Phe.
s	צ	Tſade.
	ק	Goph.
	ר	Reſch.
h	שׁ	Schin.
rude	שׂ	Sin.
h	ת	Thau.

Les Points de l'Hébreu.

Il y a en Hébreu quatorze points qui tie lieu de voyelles, ſçavoir cinq longs:

â long, comme בָ bâ.
ê long, בֵ bê.
i long, בִי bi. &c.
ô long, בוֹ bô.
û long, *ou* בוּ bou.

Cinq Brefs.

á bref, בַ bá.
é bref, בֶ bé.
i bref, בִ bi. &c.
ó bref, בָ bó.
ŭ bref, בֻ bu.

Quatre très Brefs.

ă très bref, בֲ bă.
ĕ très bref, בֱ bĕ. &c.
e breviſſime, בְ be. comme dans be
ŏ très bref, בֳ bŏ.

Les Langues Meres Orientales.

L'Hébreu. Le Syriaque.
Le Caldéen. L'Arabe.

Les Langues Meres de l'Europe.

Le Grec.
Le Latin.
L'Allemand ou Teuton.

DE L'IMPRIMERIE.

L'Imprimerie, imaginée en Allemagne, & exécutée vers l'an 1440, eſt une des belles productions de l'eſprit humain. Cet art met au jour en auſſi peu de tems qu'il eſt poſſible mille & mille Copies d'un même Manuſcrit. Cette abondante communication inſtruit les Peuples de tout ce qui ſe paſſe ſur la Terre, évenements, religions, arts, ſciences &c. Il eſt vrai que les bons & les mauvais ouvrages s'impriment également, mais les bons paſſent à la poſtérité, & les mauvais périſſent & ſont bientôt oubliés.

Ce qu'on nomme *Caractères d'Imprimerie*, n'eſt autre choſe que les lettres dont on ſe ſert pour imprimer; il s'agiſſoit, pour former ces Caractères, de chercher un mêlange de matieres metalliques qui, fondues enſemble, en compoſaſſent une dure & non caſſante, laquelle pût ſupporter une violente preſſion ſans s'applatir & ſans ſe rompre. Cette matiere a été trouvée, elle conſiſte en un mélange proportionné de plomb, d'étaim & de cuivre fondus enſemble; on coule cette matiere chaude dans des Moules ou petits cubes carrés, creux, étrois plus ou moins, ſuivant la groſſeur du Caractère, & toujours longs de dix lignes & demi, au fond deſquels eſt une languette de cuivre, dans laquelle la lettre eſt gravée en creux profond; la matiere refroidie, & le cube ſorti du moule, fait voir ſur ſon bout le caractère de relief, mais à rebours.

On fond de même les eſpaces, les quadrats, les quadratins, &c. Ce ſont de petits cubes quarrés plus ou moins longs & larges, & toujours plus bas que les lettres: c'eſt avec eux qu'on ſépare les mots, qu'on forme les alinéa, & qu'on y conſerve le papier blanc, dans toute la page, lorſqu'on l'imprime.

Quoiqu'il ſoit poſſible de fondre & de mouler des caractères de toutes grandeurs, on a néantmoins préféré de ſe fixer à de certains, au nombre de vingt-un, à chacun deſquels on a donné un nom: Voyez *le Tableau ci à côté* qui repréſente leurs proportions & leurs noms.

La forme des lettres appellées Romaines, qui ſont droites, & celle des lettres Italiques, qui ſont panchées, ſe voient dans la *Table ci à côté.* Les premieres ont été formées en partie des anciennes lettres Gothiques, & de notre écriture ronde : les ſecondes ou Italiques, tiennent du Romain & de notre bâtarde.

Nota. Les accens des lettres accentuées ont été expliquées pag. 55[illegible]

On fond encore de très grandes lettres pour les Placards & Affiches publiques ; les plus grandes ſe nomment *Groſſes de fonte*, celles d'au-deſſous *Moyennes de fonte.*

On appelle dans l'Imprimerie *Lettres griſes* des Lettres majuſcules entourrées d'un petit cadre formé de quelques ornements.

On met encore à la tête des Livres, & ſouvent à celle des Titres & Chapitres, des ornements qui tiennent la largeur de la page, & occupent en hauteur depuis deux lignes juſqu'à cinq & plus, ſuivant qu'il eſt à propos. Ces petits ornements ſe nomment *Vignettes* ; il s'en fait de fonte ou gravées ſur bois.

A la fin des Chapitres, on met certains ornemens composés : deſſeins qu'on nomme *des Fleurons* ou *cul de Lampe* ; parce qu'ils ſe terminent en pointe par le bas ; il y en a de fonte & en bois.

Signes particuliers à l'impreſſion.

[ ] *Les Crochets* ; eſpece de Parenthese. *Voyez Parentheſe ci-deſſus.*

(» ») *Les Guillemets* ; ce ſont deux petits croiſſants qu'on met à la tête de chaque ligne pour marquer quelque diſcours d'un autre qu'on a tranſcrit mot à mot, ce qui continue tant que le diſcours dure.

(§) *Le Paragrafe* ou *Section* ; c'eſt la marque qui déſigne un article qu'on cite.

☞ *La Main* ſert à montrer ce que l'Auteur deſire qu'on remarque plus particulierement. Elle ſert auſſi à déſigner quelqu'augmentation qui n'étoit pas dans les éditions précédentes.

(¶) *Le Pied de mouche* ; il déſigne quelque remarque particuliere.

˘ — *La Breve & la Longue.* Ces deux ſignes ne ſe met-

FORME DES LETTRES ET SIGNES EMPLOYÉS DANS L'IMPRIMERIE.

Daus les différentes eſpeces de Caracteres, ſoit Romaines, ſoit Italiques, il y a de grandes & de petites Majuſcules. En voici la forme & la proportion dans un des Caracteres qu'on nomme Gros Romain :

Grandes Majuſcules Romaines de Gros Romain.

A B C D E F G H I K L M, &c.

Petites Majuſcules Romaines de Gros Romain.

A B C D E F G H I K L M, &c.

Grandes Majuſcules Italiques de Gros Romain.

A B C D E F G H I K L M, &c.

Petites Majuſcules Italiques de Gros Romain.

A B C D E F G H I K L M, &c.

Lettres Romaines de bas de Caſe.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s ſ t u v x y z &

Lettres Italiques de bas de Caſe.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s ſ t u v x y z &

Doubles & Triples Lettres.

æ œ ct ſi fi ſſ ff ſt ſl fl ſb ſſi ffi ffl

Lettres accentuées.

â ê î ô û á é í ó ú à è ì ò ù ë ï ü

tent guère que dans les livres qui traitent de Poésie, pour instruire les Versificateurs des syllabes longues & breves ; on les met au-dessus de chaque syllabe.

INSTRUMENTS ET TRAVAIL DE L'IMPRIMERIE.

L'Imprimerie s'exécute par deux sortes d'Ouvriers, les uns se nomment *Compositeurs*, les autres *Imprimeurs*.

Le *Prote*, dans l'Imprimerie, est celui qui est chargé du soin de tout le détail généralement d'une Imprimerie.

Un Censeur royal ayant examiné par ordre du Chancelier de France l'Ouvrage qu'un Auteur quelconque a dessein de faire imprimer, & n'y ayant rien trouvé de contraire à la religion, au gouvernement, ni aux bonnes mœurs, y donne & écrit son approbation, & met son paraphe au bas de chaque page ; le Chef de l'Imprimerie le donne alors cayer par cayer à un compositeur.

Le Compositeur se place vis-à-vis d'un dessus de table disposé en grand pupitre & soutenu sur des traiteaux ; ce pupitre se nomme *la Case* ; il est entourré de bords relevés ; toute sa superficie est partagée par des quarrés creux nommés *Casetins*, chacun desquels est rempli par une lettre de l'alphabet autant qu'il en peut contenir ; les Points, Virgules, &c. ont chacun leurs casetin. Etant muni de partie du manuscrit qu'il nomme *sa Copie*, il en attache ce qu'il va composer contre une regle située debout sur un des rebords de la Case ; cette regle se nomme *le Visorium*, & une fourchette de bois qui tient la copie appliquée sur le Visorium est appellée *le Mordant* ; alors il prend *son Composteur* à la main gauche. C'est une regle de fer à rebords, qu'il peut resserrer ou alonger suivant la longueur destinée à ses lignes ; il prend les lettres qu'il lui faut, & les arrange côte à côte sur sa regle ou composteur ; quand il a fait une ligne mot-à-mot, & séparé chaque mot par *des Espaces*, qui sont des petits cubes moins hauts que les lettres ; il la prend entre ses doigts, & la place sur une petite planche à rebords

ommée *la Galée*. Quand toutes les lignes d'une page sont lacées sur la Galée, il lie cette page fortement avec une celle qui l'entoure, & la met à part, jusqu'à ce qu'il en it assez pour former une feuille : alors il les arrange sur ne pierre bien unie qu'on nomme *Marbre*.

Quand toutes ses pages sont arrangées, il les encadre ans un Chassis de barres de fer, qui a une traverse : il les ose sur le Marbre, de façon qu'entre les pages, le Chassis & la traverse, il y a des vuides qu'il remplit au-our de chaque page avec des morceaux de bois plus bas ue les lettres : ceux du tour ne touchent cependant as le Chassis de fer; alors dans ces derniers intervalles il hasse à coups de marteau des coins de bois, qui forcent t serrent vigoureusement tout ce qui y est renfermé : on omme ce travail *imposer*, & la piece qui en résulte, *la orme*.

La Forme disposée, comme il vient d'être dit, passe à Imprimeur, c'est-à-dire, à celui ou ceux qui transmettent s pages sur le papier : ils sont ordinairement deux em-loyés à ce travail, qui ne laisse pas d'être pénible.

L'un met la Forme sur une pierre bien unie, appellée *Iarbre*, entourée d'un cadre de bois, lequel est arrêté sur ne table un peu plus longue que large. Cette table & ce ui est dessus doit couler ou plutôt glisser entre les rénures u rebords de deux pieces de bois du double de sa longueur, u moyen d'une manivelle qu'on fait agir : ces deux pieces e bois sont assemblées quarrément par deux bandes de fer, lus deux autres pieces de bois plus foibles & de même lon-ueur posées en-dedans, & sur lesquelles sont couchées eux autres bandes de fer, terminent toute cette charpente ommée *le Berceau*.

Pour revenir à la table, qu'on nomme *le Coffre*, sur la-uelle est la pierre encadrée, on y joint les pieces suivan-s, sçavoir : un chassis de bois sur la longueur & largeur u cadre, auquel il est attaché sur sa largeur avec des char-ieres. Sur ce chassis on tend un fort parchemin : c'est ce u'on nomme *le Tympan*. Derriere ce parchemin, à l'en-ers du chassis, on pose deux blanchets ou morceaux de ros drap, qu'on recouvre avec un autre Tympan tendu

ſur un plus petit chaſſis qui entre dans le grand : celui-ci s'appelle *le petit Tympan.*

A l'extrêmité mobile du Tympan eſt attaché à charnier un autre chaſſis fait de bandes de fer : on y tend auſſi un fort parchemin ; celui-ci ſe nomme *la Friſquette.*

Deux Jumelles hautes de ſept à huit pieds, poſées de bout vers le quart de la longueur du Berceau, le flanquent & s'aſſemblent par des traverſes.

Au milieu de la traverſe qui joint les Jumelles par en haut, & qu'on appelle *le Sommier*, eſt un écrou dans lequel eſt une groſſe vis de cuivre aſſez longue, dont le bout pointu donne dans un enfoncement de cuivre pratiqué au milieu d'une petite piece quarrée de même métal, qui est au-deſſus d'une plaque quarrée de bois bien uni. Cette plaque ſe nomme *la Platine :* cette Platine eſt attachée par quatre cordes ou tringles de fer à une eſpece de long étui quarré en-dehors & rond en-dedans, au travers duquel la vis eſt à l'aiſe : cet étui ſe nomme *la Boîte :* elle ſoutient la Platine en l'air, qui ſe trouve à un pouce près du petit Tympan, lorſqu'on fait gliſſer la table deſſous : cette Boîte ni la Platine ne ſçauroient deſcendre qu'avec la vis, ni tourner en deſcendant au moyen des clavettes & mortoiſes qui les en empêchent. Un *Barreau* de fer avec ſa poignée eſt enfoncé perpendiculairement dans la vis au-deſſous de la Boîte.

Lorſque la Forme, comme on a dit ci-deſſus, eſt ſur le Marbre, on commence par couper dans le parchemin de la Friſquette la longueur & largeur des pages de la Forme ; le ſurplus du parchemin ſert à garantir les marges qui doivent reſter blanches.

Un des Imprimeurs étend ſur le Tympan la feuille blanche mouillée, ſur laquelle il renverſe la Friſquette, puis il renverſe le tout enſemble ſur la Forme, de façon que les vuides du parchemin de la Friſquette ſe trouvent ſur les pages.

L'autre Imprimeur avoit auparavant touché la Forme avec deux Balles, eſpeces de gros entonnoirs de bois renverſés, bien garnis de laine recouverte par deux peaux de mouton l'une ſur l'autre. Il prend légérement, avec une de ſes

Balles

balles, un peu d'une encre épaisse qui est étalée sur une planche qu'on nomme *Encrier*. Cette encre, est faite d'huile de noix cuite & de noir de fumée. Il promene ensuite ces balles sur la forme en appuyant.

La forme recouverte par le premier Imprimeur, comme on vient de dire, aussi-tôt qu'elle a été encrée, il la fait glisser sous la platine, & en tirant rapidement par deux fois le barreau qui tient à la vis, il la fait descendre; alors la platine appuye sur les timpans, & conséquemment sur la feuille qui s'imprime de l'encre qui est sur les lettres des pages; il leve ensuite cette feuille qu'il met de côté, & tous les deux procédent à la même manœuvre pour une seconde feuille, puis pour une troisieme &c.

Du Papier.

Le Papier se vend plié en deux feuillets, c'est ce qu'on nomme *une feuille de Papier*.

Une main est de 25 feuilles.

Une rame est de 20 mains ou 500 feuilles.

On imprime les livres de grandeurs différentes, ce qui se regle sur le pliement de la feuille; chacune de ces grandeurs se dénote par un nom latin jusqu'à l'*in-douze*.

In-Folio——C'est la feuille pliée en deux comme elle se vend, qui fait 4 pages.

In-Quarto——C'est la feuille pliée en quatre, qui fait 8 pages.

In-Octavo——C'est la feuille pliée en huit, qui fait 16 pages.

In-Douze——C'est la feuille en douze plis, qui fait 24 pages.

In-Seize——C'est la feuille en seize plis, qui fait 32 pages.

In-Dix-huit——C'est la feuille en dix-huit plis, qui fait 36 pages.

In-Vingt-quatre——C'est la feuille en vingt-quatre plis, qui fait 48 pages.

In-Trente-deux—C'eſt la feuille en trente-deux plis, qui fait 64 pages.

In-Trente-ſix—C'eſt la feuille en trente-ſix plis, qui fait 72 pages.

&c.—

Comme le Papier eſt auſſi de différentes grandeurs, le livre eſt plus grand ou plus petit proportionellement; ainſi on la ſpécifie en diſant *grand Papier*, *moyen Papier*, *petit Papier*.

Le Papier ſe débite encore dans le Public par cayers; le cayer contient ſix feuilles pliées en deux. C'eſt par cayer que ſe vend le Papier pour l'uſage journalier, comme *le Papier à lettre*, *à deſſiner &c.*

DES LIVRES ET DU RELIEUR.

Les Livres ſont plus ou moins étendus, c'eſt-à dire, que l'ouvrage a plus ou moins d'écriture. Lorſqu'il compoſe une trop groſſe maſſe de papier, on le diviſe en pluſieurs Tomes ou Volumes; & comme les Livres ſe relient communément, on ſonge au Relieur dès en commençant l'impreſſion, ou du moins à l'arrangement de chaque feuille ſuivant ſon rang, comme on va l'expliquer.

Chaque feuille d'un ouvrage eſt diſtinguée par une lettre de l'Alphabet. La premiere eſt marquée A, la ſeconde B, & ainſi de ſuite; & ſi le nombre des feuilles ſurpaſſe celui des lettres de l'Alphabet, on les recommence en les redoublant, triplant, &c. Et ſelon que la feuille ſe plie en quatre, en huit, en douze, &c. on diſtingue les premiers feuillets en répétant au bas des pages *recto*, qui ſuivent la premiere, la lettre qui eſt à celle-ci, & on y ajoute en chiffre Romain ij à la ſeconde page *recto* ſeulement, ſi la feuille doit être pliée en quatre; & ſi elle doit être pliée en huit, on ajoute auſſi à la troiſieme page *recto* ce chiffre iij, & à la quatrieme, celui-ci iv; en ſorte que la moitié des feuillets d'une même feuille ſe trouve diſtinguée; ce qui ſe pratique afin qu'on ne ſe trompe pas en pliant la feuille.

On vend les Livres { En blanc. / Brochés. / Reliés. }

En blanc, c'eſt les feuilles toutes étendues.

Brochés, c'eſt les feuilles pliées, arrangées, couſues enſemble, & le tout couvert avec du papier marbré ou du carton.

Reliés, c'eſt les feuilles arrangées, coupées à l'uni & enfermées ſous une couverture ſolide.



DE LA POESIE.

ON représente la Poësie en jeune Nymphe aîlée, couronnée de laurier, tenant une lyre

La Poësie est l'art d'exprimer les productions de l'esprit par un langage cadencé & agréable à l'oreille, c'est ce qu'on appelle *des Vers*. Ce langage est fort ancien, il n'est estimé qu'autant qu'il est parfait dans son genre. Ce n'est point la vraie Langue d'une Nation, au moyen de laquelle on puisse converser; la Poësie est trop difficile à composer pour être de commerce; c'est un véritable art, dans lequel l'imagination tient le premier rang; très peu de personnes le possedent supérieurement. Le Poëte commence par écrire les Vers qu'il enfante, puis on les lit; on les récite; on les déclame; on les chante.

La Poësie a été & est encore du goût de toutes les Nations; chacune a ses régles pour la mesure des Vers & leurs cadences. Les Grecs & les Romains ne désiroient qu'une cadence agréable à l'oreille, qu'ils exécutoient par la combinaison des mots composés de syllabes longues ou breves; mais les François, outre la cadence, se sont encore assujetis à la rime.

Les plus fameux Poëtes Grecs & Latins.

Poëtes Grecs.

Homére.
Hésiode.
Archiloque.
Hyppoménes.
Stersichore.
Bosman.
Alcée.
Simonide.
Sapho, femme.
Anacréon.
Thespis.

Poëtes Latins

Ovide.
Virgile.
Juvenal.
Martial.
Plaute.
Terence.
Horace.
Lucrece.

Les Vers se comptoient par pieds, les pieds étoient composés de syllabes longues & breves ; ces pieds avoient des noms.

Pieds des Vers Grecs & Latins.

Le Dactile.	L'Anapeste.
Le Spondée.	Le Iambe.

Le Dactile étoit trois syllabes, une longue & deux breves -ᴗᴗ.

Le Spondée étoit deux syllabes longues --.

L'Anapeste étoit deux syllabes breves & une longue ᴗᴗ-.

Le Iambe étoit une syllabe breve & une longue ᴗ-.

Exemple.

ᴗ marque la syllabe breve.

- marque la syllabe longue.

-ᴗᴗ	-ᴗᴗ	-ᴗᴗ	- -	-ᴗᴗ	- -
Titire	*tu patu*	*læ recu*	*bans sub*	*tegmine*	*fagi.*
Dactile	Dactile	Dactile	Spondée	Dactile	Spondée

Différens Vers anciens.

Les Vers Examétres étoient de six pieds,
- Les quatre premiers dactiles ou spondées.
- Le cinquieme dactile.
- Le sixieme spondée.

Les Vers Pentamétres étoient de cinq pieds :
- Les deux premiers dactiles ou spondées.
- Le troisieme spondée.
- Le quatrieme & le cinquieme anapestes.

On entremêloit ceux-ci avec les Examétres.

Les Vers Iambiques étoient formés par des ïambes seulement ; il s'en faisoit depuis deux pieds jusqu'à huit ; & d'imparfaits auxquels il manquoit un pied, ou qui en avoit un de plus.

Les Vers Phaleuques ou Endécassyllabes avoient 11 pieds.

Les grands Poëmes.

Le Poëme Epique ou Héroïque.

Le Poëme Dramatique, renfermant { La Tragédie. La Tragicomédie. La Comédie.

Le Poëme Lyrique, renfermant { L'Opéra. La Pastorale héroïque. Le Ballet.

Le Poëme épique est l'histoire en Vers des belles actions d'un héros ; on le divise en plusieurs chants : c'est sans contredit la piéce de Poësie la plus difficile à faire.

Le Poëme dramatique en général est une action représentée sur un théâtre par des Acteurs ; il se divise en plusieurs actes.

La Tragédie a pour objet la punition du crime ou la mort d'un illustre Amant ou Criminel.

La Tragicomédie comprend un évenement entre d'illustres personnages ; elle ne se termine par aucune catastrophe ; on y introduit aussi quelques personnages moins sérieux.

La Comédie est une censure des vices & des ridicules parmi les citoyens.

Le Poëme lyrique est une espéce de Poëme dramatique, mais fait pour être représenté par des Musiciens & des Danseurs.

L'Opéra représente une Tragédie en musique.

La Pastorale héroïque tient lieu en musique de Tragicomédie.

Le Ballet tient, en musique, lieu de la Comédie.

POESIE FRANÇOISE.

LA RIME.

Outre la cadence des Vers, les François se sont encore assujetis à la rime qui termine tous leurs Vers.

La Rime est en général le dernier mot d'un Vers qui doit finir par le même son & la même terminaison du

dernier mot du Vers précédent. Un ſeul Vers ne rimeroit à rien, c'eſt le Vers ſuivant qui conſtitue la rime; ainſi il faut néceſſairement faire deux Vers pour qu'ils riment entr'eux.

Les Rimes ſont *Maſculines* ou *Féminines*; la rime féminine donne à un Vers une ſyllabe de plus que la maſculine, mais on ne la compte point; ainſi comme la longueur des Vers françois ſe meſure par la quantité de leurs ſyllabes, ſi on veut faire deux Vers de dix ſyllabes dont l'un ſoit rime maſculine & l'autre rime féminine, la rime féminine ſera réellement la onzieme ſyllabe du Vers féminin, mais comme on ne la compte point, il ſera dit être un Vers féminin de dix ſyllabes.

Exemple.

Vers de 10 ſyllabes, *Rime maſculine.* } Un jour Tircis au bord d'un clair ruiſſeau.

Vers de 10 ſyllabes, *Rime féminine.* } Un jour Tircis au bord d'une fontaine.

Vers maſculins, Vers féminins.

Maſculins. { Hé bien riez tout votre ſou;
Je veux rire ici comme un fou.

Féminins. { Un jour Tircis au bord d'une fontaine,
Tint ce diſcours à ſa chere Climène.

Rimes maſculines & féminines alternatives.

Héroïne d'amour—divine conquerante,
Amante du Sauveur—eſſuyez vos beaux yeux;
Celui que vous pleurez—doit vous rendre contente;
Il n'eſt pas moins à vous—pour être dans les Cieux.

Nota. Les Vers, à moins qu'ils ne ſoient très courts, ſont compoſés de deux hémiſtiches, c'eſt-à-dire, qu'il y a un repos vers le milieu de chaque Vers.

Exemple.

Le flot qui l'apporta—recule épouvanté.

Conſtructions des anciennes Piéces françoiſes ou Vers deſſinés.

J'appelle Vers déſſinés la conſtruction de pluſieurs Piéces de Vers que nos Poëtes enfantoient avec grand travail & contention d'eſprit, ce qui paſſoit alors pour effort de génie, quoique ce ne fût que des jeux de mots, ce qui fait voir que dans ces tems reculés les beaux arts étoient bien enfants; en voici quelques exemples:

Rimes couronnées.

La blanche Colom*belle belle*,
Souvent me voit p*riant criant*,
Mais deſſous la Cor*delle delle*,
Me jette un œil f*riant riant*,
En me con*ſommant* & *ſommant*,
A douleur qui ma *face efface*,
Dont je ſuis le récl*amant Amant*,
Qui pour l'ou*trepaſſe trépaſſe*.

Rimes enchaînées.

Pour dire vrai au tems qui *court*,
Cour eſt un périlleux *paſſage*,
Pas ſage n'eſt qui va en *Cour*,
Court eſt ſon bien & *avantage*,
Avant âge il faut le cou*rage*,
Rage eſt ſa paix, pleurs ſes ſou*las*,
Las! c'eſt un très piteux mé*nage*,
Nage autre part pour tes ébats.

Autres Rimes enchaînées.

Dieu des Amants de mort *me garde*,
Me gardant donne-moi bonheur,
En me le donnant prens *ta darde*,
En la prenant navre ſon cœur.



Rimes équivoques.

En m'ébattant je fais rondeaux *en rime*,
Et en rimant bien ſouvent je m'*enrime*,
Bref eſt pitié entre nous *rimailleurs*,
Car vous trouvez aſſez de *rime ailleurs.*

Vers rapportés.

Quércy, *la Cour*, *le Piedmont*, *l'Univers*,
Me fit, me tint, m'enterra, me connut,
Quércy mon los, la Cour tout mon tems eut,
Piedmont mes os & l'Univers mes Vers.

Rimes annéxées.

Dieu garde ma Maîtreſſe & Ré*gente*,
Gente de corps & de façon,
Son cœur tient le mien en ſa *tente*,
Tant & plus d'un ardent friſſon.

Rimes briſées.

Vous trouverez toujours la même penſée, ſoit que vous liſiez tout de ſuite les Vers entiers, ou que vous les liſiez par moitié en commençant par les premiers hémiſtiches, & en continuant par les ſeconds.

De cœur parfait—chaſſez toute douleur,
Soyez ſoigneux——n'uſez de nulle feinte,
Sans vilain fait——entretenez douceur,
Vaillant & preux—abandonnez la feinte.

Vers coupés.

Ils riment comme les précédents au milieu & à la fin, mais chaque hémiſtiche lu de haut en bas dit le contraire des Vers entiers lus tout de ſuite:

Je ne veux plus—la Meſſe fréquenter,
Pour mon repos——c'eſt choſe bien louable.
Des Huguenots——les Prêches écouter,
Suivre l'abus——c'eſt choſe miſérable,
Orés je vois——combien eſt déteſtable,

Cette fineſſe———en ce ſiecle mondain,
Par quoi je dois—voyant la Sainte Table.
Tenir la Meſſe———en horreur & dédain.

Acroſtiches.

On nomme ainſi des Vers dont les premieres lettres de chacun lues de haut en bas forment un Nom propre; en celui-ci les dernieres diſent auſſi le même nom:

ANNA.

Amour au cœur le nom d'Anne imprimA,
Nom très heureux d'une que j'aime bieN,
Ni de nous deux cet amoureux lieN,
Autre que mort défaire ne pourrA.

Rimes empérieres.

Benins Lecteurs très indulgents gens *gents*,
Prenez en gré mes imparfaits faits *faits*.

Rimes rétrogrades.

On y trouve la rime & le même ſens commençant pat le dernier mot de chaque Vers, & finiſſant par le premier.

Triomphament cherchez honneurs & prix,
Déſolez cœurs méchants infortunés,
Terriblement êtes moqués & pris.

Rimes ſenées.

Ardent amour, adorable Angelique,
Miroir mondain, Madame Magnifique.

Rimes kirielles..

On répete à la fin de chaque couplet le Vers entier qui finit le premier couplet.

Echo.

Echo.

Qui m'ôte ainſi de raiſon le devoir?—*de voir*
Qui eſt l'auteur de mes maux advenus-—*Venus*
Comment en ſont tous mes ſoins devenus—*nuds*
Qu'étois-je avant d'entrer en ce paſſage—*ſage*
Et mainenant que ſens-je en mon courage-*rage.*

Vers de trois syllabes.

Ma Mignone,
Je vous donne
Le bon jour,
Le sejour,
C'est prison,
Guérison,
Recouvrez,
Puis ouvrez &c.

Vers de deux syllabes.

Linote,
Bigote,
Marmote,
Qui cous,
Ta note,
Tant sote,
Gringote,
De nous.

Vers de deux rimes.

Or écoutez l'histoire entiere,
De Mademoiselle Vignon,
Petite-Fille & l'héritiere
De la Vignon que Lesdiguiere
prit pour sa femme en Avignon;
Son pere quoique Bourguignon &c.

Vers d'une rime.

Un Berger à l'ombre d'un if,
Morne & pensif,
Souffroit un tourment excessif,
Triste & plaintif,
pâle & craintif &c.

Les Notes de la Musique dans l'Hymne de S. Jean.

Ut queant laxis,
Re-sonare fibris,
Mi-ra gestorum,
Fa-muli tuorum,
Sol-ve polluti,
La-biis reatum,
*S*ancte *J*oannes.



POESIES ASSEZ AMPLES DONT QUELQUES-UNES ONT DES RÉGLES.

L'Idile.
Le Chant royal.
L'Elégie.
L'Eglogue.
L'Ode.
La Satyre.
La Parafrase.
La Palinodie.

L'Idile est une Poësie qui exprime quelqu'avanture agréable ; on la fait en Vers de douze syllabes, ou de six pieds, autrement Vers alexandrins & à rimes suivies.

Daphnis depuis trois mois ménageoit son amour,
Pour porter une Belle à l'aimer à son tour,
Iris même souffroit volontiers sa tendresse,
Et ne haïsoit pas le titre de Maîtresse &c.

Le Chant royal est une Piéce d'un stile noble en grands & petits Vers entremêlés ; chaque Stance a onze ou treize Vers ; on termine chaque Stance par le dernier Vers de la premiere ; il ne doit pas passer cent Vers ; on ajoute un renvoy de quelques Vers pour la personne à laquelle on adresse le chant.

L'Elégie est une Piéce tendre & plaintive en grands Vers, les rimes suivies :

Parlez, mon cœur, parlez, & dites-moi pourquoi,
Depuis deux ou trois ans je ne suis plus à moi,
Tendresse, ennui, chagrin, langueur mélancholie,
Troublerez-vous toujours le bonheur de ma vie ?

L'Eglogue est une Piéce pastorale, entretien de Bergers ; on y employe toutes sortes de Vers ; il s'en fait en Dialogues.

L'Ode est une Piéce noble & d'un stile elevé, composée par Stances de dix ou de quatre Vers, en grands Vers ou en moindres, toutes les Stances mesurées comme la premiere.

La Satyre est une Piéce de Vers dont l'objet est de décrire les mœurs corrompus & quelquefois les personnes ;

on y employe les grands & les petits Vers.

La Parafrase eſt une Piéce poëtique ſérieuſe, dont le but eſt de prendre le ſens des choſes ſaintes & de les expliquer avec nobleſſe; elle ſe fait ſouvent par Stances & de toutes eſpéces de Vers; c'eſt pour ainſi dire une Ode ſainte.

La Palinodie eſt un Poëme en réparation d'honneur en faveur de quelqu'un contre lequel l'Auteur auroit fait des Vers piquants.

POESIES ASSEZ COURTES DONT QUELQUES-UNES ONT DES RÉGLES.

La Ballade.	L'Epigramme.
Le Sonnet.	L'Epitaphe.
Les Rondeaux.	La Chanſon.
Les Bouts rimés.	L'Enigme.
Le Madrigal.	Le Logogryphe.
La Parodie.	Les Vers libres.
Le Vileray.	Les Piéces fugitives.
Les Quatrins.	
L'Epithalame.	L'Anagramme.

La Ballade eſt une eſpece de petit chant royal; on la fait en trois couplets chacun, depuis ſix Vers juſqu'à dix & en toutes ſortes de Vers. Le dernier Vers du premier couplet ſe répete à la fin de chacun, & même à la fin de l'envoy qui eſt de 4 ou 5 Vers.

Le Sonnet, Piéce de Poëſie en 14 Vers ordinairement de 12 ſyllabes; les deux premieres ſtrophes en quatre Vers ſur deux rimes, & les deux dernieres de trois Vers chacune, ce qu'on appelle *Tercets*.

Les Rondeaux ſont de 2 ſortes: { Le Rondeau ſimple. / Le Rondeau parfait ou redoublé. }

Le ſimple eſt formé par 13 Vers & 2 reffrains qui ſont les premiers mots du premier Vers; il eſt divſé en trois Stances: une de 5 Vers, une de 3 Vers & le reffrain, une de 5 Vers & le reffrain.

Le parfait ou redoublé a *6* Stances, toutes en quatrins.

La fin du ſecond quatrin eſt le premier Vers du premier.

La fin du troiſieme quatrin eſt le ſecond Vers du premier.

La fin du quatrieme quatrin eſt le troiſieme Vers du premier.

La fin du cinquieme quatrin eſt le quatrieme Vers du premier.

La fin du ſixieme quatrin eſt le premier mot du premier.

Ces deux eſpéces de Rondeaux ſe font ſur deux rimes, ſoit jointes, ſoit entrelaſſées, en tels Vers qu'on veut.

Les Bouts rimés ſont 14 mots qui riment entr'eux, rangés en Sonnet; on les donne à remplir d'autant de Vers; cette Poëſie eſt peu eſtimée & n'eſt plus en uſage.

Le Madrigal eſt une petite Piéce de Poëſie amoureuſe en Vers libres & inégaux; elle doit être tendre, courte & délicate.

La Parodie eſt un déguiſement de quelque Piéce de Vers dont on conſerve les rimes; mais en changeant pluſieurs mots dans les Vers, on lui donne un autre ſens, communément *burleſque.*

Le Vileray eſt une petite Piéce de Vers ſur deux rimes; la premiere eſt la dominante, la ſeconde ne revient que de tems en tems.

Les Quatrins ſont toujours quatre Vers qui commencent & finiſſent une penſée; M. DE PIBRAC a mis toutes ſes penſées morales en quatrins.

L'Epithalame eſt une Piéce en Vers libres deſtinée à célébrer un mariage.

L'Epigramme eſt une Piéce en peu de Vers, ſouvent ſatyrique, qui doit être terminée par une ſaillie fine & ſpirituelle qu'on appelle *la pointe de l'Epigramme.*

L'Epithaphe eſt une Piéce de Vers deſtinée à être gravée ſur un tombeau, ſouvent à la louange du décédé; on en compoſe maintenant beaucoup plus en Proſe qu'en Vers.

La Chanson eſt une petite Piéce de Vers deſtinée à être miſe en Muſique; elle eſt ſéparée en pluſieurs couplets; il s'en fait ſur l'Amour, ſur le Vin, ſur la Dévotion &c.

L'Enigme eſt une petite Piéce de Vers dont le ſens enveloppé, mais cependant juſte, cache & laiſſe à deviner un mot ou une choſe ſur leſquelles elle a été faite.

Le Logogriphe eſt une eſpece d'Enigme qui ne roule que ſur les lettres ou ſur les ſyllabes d'un mot, leſquelles priſes par parties ou retournées forment d'autres mots.

Les Vers libres ſont en général des Vers de toutes meſures & de différentes ſuites de rimes.

Les Piéces fugitives ſont de petites Piéces de Vers de différents caractères.

L'Anagramme n'eſt pas une Piéce de Vers mais les lettres retournées d'un Nom propre, de façon qu'on y puiſſe trouver quelques mots qui forment un ſens:

Exemple { Verſailles.
Ville-ſeras eſt l'Anagramme.

Il eſt permis, quand on veut faire une Anagramme, de trancher une lettre du nom ou d'en ajouter une, c'eſt cependant toujours une imperfection à l'Anagramme.



DU DESSEIN, PEINTURE, ET SCULPTURE.

LE DESSEIN.

LE Deſſein eſt l'art de repréſenter avec de ſimples traits ſur des ſurfaces plates tous les êtres de la nature, toutes les productions de l'art, la lumiere, l'ombre, l'epaiſſeur & toutes les dimenſions du corps.

Le Deſſein étant donc l'imitation de la nature, il eſt néceſſaire de le ſçavoir avant d'entreprendre la Peinture, la Sculpture & même la Gravure, il vaut incomparablement mieux commencer à copier la figure ou le nud que par aucune autre partie, comme Payſages, Fleurs &c. Les traits qu'on fait dans la figure étant de tous ſens & contours, rompent, pour ainſi dire, la main, & la rendent ſouple & obéiſſante.

On deſſine d'abord, c'eſt-à-dire, on ébauche ou eſquiſſe ſon deſſein avec du crayon, quelquefois on l'ombre de même, & on le termine tout à fait.

CRAYONS.

Le Crayon de pierre de mine.

Le Crayon rouge.

Le Crayon noir, ſoit pierre noire ou charbon de bois blanc ou de Fuſain.

Le Crayon blanc, ou Craye de Champagne.

Les trois premiers ſervent ſur le papier, principalement la Pierre de mine & le Crayon rouge; quand on a fait quelque faux trait, on l'efface en le frottant avec de la mie de pain raſſis.

Le Crayon blanc ne ſert que ſur la toile griſe ou ſur le papier bleu.

On dessine au Crayon rouge ou noir en faisant simplement des hachures pour les ombres, ou en estompant par-dessus les hachures faites, avec de petits rouleaux pointus de papier qu'on frotte dessus pour les mêler & les confondre afin qu'elles ne paroissent plus que comme une teinte d'ombre.

Dessein à la plume.

Quand le Dessein est au crayon sur le papier, & qu'on veut le rendre durable, on délaye de l'Encre de la Chine avec un peu d'eau, puis avec une plume taillée fin, on passe sur tous les traits de crayon, ensuite on fait les ombres & les demi teintes avec des hachures ou lignes plus proches ou plus éloignées les unes des autres, suivant le plus ou moins de force qu'on veut donner aux ombres; on les fortifie encore par d'autres hachures qu'on passe par dessus les premieres, les croisant en sens différents.

On se sert ordinairement des plumes qui forment le fouet de l'aîle des Corneilles, c'est ce qu'on appelle *Plumes de Corbeau*; elles font des traits aussi fins qu'on veut & très nets; il faut que les hachures ne soient point tremblées & qu'elles soient paralleles entr'elles.

Dessein au Lavis d'Encre de la Chine ou de Couleurs.

Une autre maniere de terminer le Dessein est de le laver à l'Encre de la Chine ou avec des Eaux de couleur; pour cet effet, on ne se sert que de pinceaux fins tant pour les traits que les ombres. Après avoir fondu l'Encre de la Chine avec un peu d'eau dans une coquille; vous mettez de l'eau claire dans une autre; vous avez deux pinceaux, un à chaque bout d'un petit bâton; vous en trempez un dans l'encre que vous avez faite plus ou moins noire; vous l'étendez sur le Dessein aux endroits qu'il faut ombrer, & sur le champ, quand il en est besoin, vous coulez votre pinceau imbibé d'eau claire sur l'extrémité de votre teinte dans les cas où vous voulez l'adoucir & la faire venir à rien. On fait la même manœuvre en se servant d'eau où on aura dissout quelque couleur.

Cette façon de terminer un Dessein est principalement

employée par les Architectes pour leurs plans, & par les Ingénieurs pour ceux des fortifications.

LA PEINTURE.

La Peinture ajoute beaucoup au ſimple Deſſein, puiſqu'elle y joint les couleurs telles qu'on les apperçoit dans la Nature.

Différentes ſortes de Peinture.

A Freſque.	A Goaſſe.
A Huile.	En Miniature.
En Détrempe.	En Email.
En Paſtel.	L'Enluminure.

La Freſque a la prérogative d'être une des plus anciennes Peintures ; elle ſe fait ſur un enduit de plâtre frais ; les couleurs broyées à l'eau y entrent bien avant, ce qui rend cette Peinture très durable. On peignoit de cette façon les voutes des édifices, les murs & tous les endroits qui pouvoient en être ſuſceptibles. Les plus grands Peintres ont fait des Freſques magnifiques ; la Ville de Rome en eſt remplie. C'eſt un travail très pénible qu'on a preſque abandonné depuis que la Peinture à l'huile a été trouvée.

La Peinture à l'Huile s'employe ſur de la toile, ſur du bois, ſur du cuivre, ſur du plâtre, ſur des glaces. Elle a été inventée par un Peintre Flamand, il y a environ 500 ans. Ce n'eſt autre choſe que des couleurs broyées & mêlées avec des Huiles qui ſéchent, ſçavoir :

L'Huile de Noix.
L'Huile de Lin.
L'Huile de Navette.
L'Huile d'Euillette ou de graine de Pavot blanc.

L'Huile graſſe eſt une de ces Huiles cuites & apprêtées avec la Litharge &c. on en mêle quelques gouttes dans les couleurs en peignant, pour les faire ſecher plus promptement.

On ne peut ſe ſervir des Huiles qui gelent, telles ſont l'Huile d'olives, d'amandes, de noiſettes &c. car elles ne ſechent jamais.

Nota. Que l'Huile faite avec de la graine de Pavot noir, & qu'on tire ſans feu, en donne un tiers moins que l'Huile d'Euillette, mais elle n'a pas plus de couleur que de l'eau très claire; ce qui eſt un grand avantage pour la Peinture à huile.

Quand on fait des Tableaux d'une ſeule couleur rehauſſée avec du blanc, cette maniere ſe nomme *Camayeu.*

La Détrempe ne ſe met guères que ſur toile & ſur bois. A cette Peinture, les couleurs ſont mêlées avec de l'eau dans laquelle on a fait fondre ſur le feu des rogneures de parchemin ou de gants.

Le Paſtel eſt une ſorte de Peinture qui s'accomplit par des crayons factices de toutes couleurs & nuances. On fait ces crayons en liant les couleurs en poudre avec une liqueur graſſe, comme eau de ſavon &c. dont on les imbibe, ce qui fait une pâte qu'on roule en forme de crayons longs. Cette Peinture ne s'employe que ſur du papier bleu & gris; les couleurs y ſont de la plus grande vivacité. On frotte les crayons ſur le papier; l'eſpece de glu du ſavon ou de drogues équivalentes y colle la poudre des couleurs. On adoucit & on lie les teintes en les frottant avec le petit doigt. Il eſt aiſé de concevoir que cette pouſſiere ne tient pas bien fort, auſſi met-on toujours une glace devant les Paſtels. Cette Peinture ne réuſſit guères que pour les Portraits; elle eſt imparfaite pour tout autre genre; elle n'a pour elle que la fraîcheur que le moindre accident fait évanouir.

La Goaſſe s'applique ſur le papier fin, ſur le vélin; les couleurs en poudre ſe délayent avec de l'eau rendue gluante par une infuſion de Gomme Arabique; quelques couleurs qui portent leurs gomme, ſe délayent avec de l'eau pure. Les Peintures qu'on fait à goaſſe ſont en petit volume; les plus grandes ſont les Evantails.

Les Peintres d'hiſtoire ſe ſervent ſouvent de la

goaſſe pour voir en petit les projets de leurs grands Tableaux.

La Miniature employe les couleurs comme la goaſſe ſur le vélin ou ſur l'yvoire ; la ſeule différence eſt que la goaſſe couche ſes couleurs à grands coups, & que la miniature ne fait que pointiller, c'eſt-à-dire, qu'elle forme ſes teintes par de petits points longuets près à près, ce qui donne du brillant à cette Peinture, qui cependant ne réuſſit qu'en petit.

La Peinture en Email eſt une miniature qui s'applique ſur des lames minces d'or ou de cuivre : d'abord on fait le fond d'émail blanc comme les cadrans de pendules, & les couleurs avec leſquelles on peint ſur ce fond ſont des émaux ou du verre coloré broyé en poudre impalpable ; on les applique délayées à l'eau, puis on les fait incorporer avec le fond en les faiſant fondre dans un four chaud.

L'Enluminure eſt un lavis de couleurs gommées, ſur des eſtampes ; c'eſt une eſpece de peinture très imparfaite qui ne laiſſe pas de réjouir la veue.

Les différents genres.

Le talent de la Peinture eſt partagé parmi les Peintres en pluſieurs genres, les voici ſuivant leurs rang :

L'Hiſtoire eſt le premier genre & le plus ſçavant.
Le Portrait eſt le ſecond.
Le Païſage—le troiſieme.
Les Animaux—le quatrieme.
Les Fleurs & Fruits—le cinquieme.
L'Ornement—le ſixieme.

LES COULEURS.

Toutes les couleurs qui ſuivent ſervent ou peuvent ſervir à toutes les eſpeces de Peintures ci-deſſus, excepté à la Peinture à huile, dont quelques-unes ſont exclues, parce que l'huile les altere & les change. On marque ici d'une

étoile toutes celles dont l'huile ne se sert pas ou ne doit pas se servir.

Blancs.
Blanc de Céruse.
Blanc de Plomb.

Jaunes.
Massicot pâle. *
Massicot jaune. *
Jaune de Naples.
Gomme Gutte * Poison.
Ocre jaune.
Stil de Grain clair.
Stil de Grain de Troyes.
Orpin jaune. } Poisons.
Orpin rouge. }
Ocre de Ruth.
Pierre de Fiel. *
Bistre. *
Terre d'Ombre.
Terre de Cologne.

Bleus.
Outremer.
Bleu de Prusse.
Inde. *
Cendres bleues.
Bleu d'Email.

Rouges.
Minium.
Vermillon.
Cinabre.
Carmin. *
Lacque de Venise.
Lacque commune.
Lacque colombine. *
Brun-rouge.
Terre d'Italie.
Tournesol. *

Verds.
Verd d'Iris. *
Verd de Vessie. *
Verd de gris calciné.
Verd de Montagne. *
Verd de Mer. *
Terre verte d'Angleterre.
Terre verte de Verone.
Stil de grain commun, ne sert qu'à l'huile.
Stil de grain d'Angleterre.

Noirs.
Noir d'yvoire.
Noir d'os.
Noir de charbon.
Noir de fumée.

Couleurs à laver.
Lacque liquide.
Couleur d'eau.
Couleur jaune.
Couleur verd de pré.
Couleur grise.
Couleur verte.
Couleur violette.
Or & argent fin & faux en coquille.

Outils servant à la Peinture.

Les Pinceaux—de queue d'Ecureuils de Moscovie.

Les Antes—petits bâtons, aux bouts desquels on met les pinceaux & les petites brosses.

Les Brosses—de soyes de cochon pour l'huile.

Le Blereau—espece de brosse de poil de Blereau pour adoucir à l'huile.

Le Couteau à couleur ne sert qu'à la Peinture à l'huile ; il est assez court ; sa lame est arrondie par le bout & flexible ; ce bout sert à mêler les couleurs des teintes sur la palette, & ensuite à les ranger à leurs places.

Les Palettes—pour mettre les couleurs ; ce sont des plateaux minces, de planches de bois dur ou d'yvoire, sur lesquelles on range les couleurs prêtes à être employées.

Le Godmichy—petit godet ordinairement de fer-blanc, qui s'accroche à la palette ; on y met de l'huile.

Le Chevalet—espece d'échelette garnie de trous & de deux chevilles mobiles, sur lesquelles on pose la superficie sur laquelle on va peindre.

L'Appuy-Main—bâton leger terminé par une petite boule, pour servir de soutien à la main qui tient le pinceau ; on le tient de la main gauche, & on appuye la main droite dessus.

Le Pincelier—vase de fer-blanc où on met de l'huile, dans laquelle on nettoye les pinceaux & brosses.

Le Torche-Pinceau—petit linge qui sert à nettoyer la palette & les pinceaux.

La Boëte à couleurs est une boëte destinée à serrer les coucouleurs, palettes, pinceaux &c. Les Pastels s'enferment dans des boëtes construites avec des séparations où les arrange par nuances.

Le Treillis est de la gaze noire tendue sur un chassis ; on pose le treillis à plat sur le tableau que l'on veut copier de la même grandeur ; & comme on le voit au travers, on en fait tout le dessein avec du crayon blanc ; on ôte ensuite le treillis, qu'on pose à plat sur la toile qu'on veut peindre, & passant la main dessus, comme si on vouloit effacer son dessein, la craye passe au travers, & tom-

bant sur la toile, y marque le même dessein.

Lorsqu'on veut réduire un tableau de grand en petit, ou l'augmenter de petit en grand, on fait des quarrés égaux avec des fils blancs en long & en travers qu'on arrête au chassis du tableau par-devant, de maniere qu'il semble que le tableau même est divisé par quarrés, puis sur le papier ou la toile qu'on va peindre, on fait avec une regle & de la craye autant de quarreaux plus petits ou plus grands, & on copie ainsi quarreau à quarreau la partie du tableau qui paroît dans chacun.

Le Manequin est un espece de poupée imitant une figure humaine nue, & dont toutes les jointures & articulations sont mobiles au moyen de genoux ou poulies; le Peintre met cette figure dans telle atitude qu'il la désire; elle sert principalement à arranger dessus les plis des draperies & étoffes qu'il y met, pour ensuite les copier & les peindre.

Les Coquilles de Mer servent aux Peintres à goasse & en miniature à y délayer leurs couleurs.

Les Vessies de cochon servent aux Peintres à huile à y enfermer des couleurs toutes broyées à l'huile; ces vessies les empêchent de se sécher; ils font un petit trou à la vessie pour en faire sortir la couleur à mesure qu'ils veulent l'employer.

Regles pour le Dessein & la Peinture.

L'art du Dessein & la Peinture exigent de certains moyens nécessaires à leurs perfection, & dont il est toujours desavantageux de s'écarter, lorsqu'on veut composer un sujet, sçavoir :

L'Invention.	Les Draperies.
La Disposition.	Les Sites.
La Correction.	Le Clair-obscur.

L'Invention d'un Tableau est le beau choix des objets qui doivent entrer dans sa composition, soit historique allégorique ou mistique; ce choix doit être raisonnable & sensé.

La Disposition est la distribution des objets en général, le choix des atitudes & des groupes.

La Correction est la vraie place & conformation de chaque partie à laquelle il faut ajouter le goût & l'élégance de l'expression.

Les Draperies exigent un beau choix & de beaux plis sans chiffonage.

Les Sites sont nécessaires aux paysages; c'est le choix des situations & aspects agréables, des lieux, terrasses, fabriques &c.

Le Clair-obscur est l'art de contraster agréablement les lumieres & les ombres, & de faire valoir les unes par les autres.

LA SCULPTURE.

La Sculpture est l'art de figurer & d'animer pour ainsi dire les matieres les plus dures; elle peut rendre aux yeux les objets dans toutes leurs dimensions, mais sans leurs couleur; qui est une prérogative de la seule Peinture, le grand honneur de cet art est d'immortaliser aux yeux des Nations les Héros, les Rois & les Hommes illustres; il traite aussi l'Histoire & exécute les ornements. La Peinture est une beauté jolie & piquante. La Sculpture est une beauté noble & sérieuse.

Le bon Sculpteur sçait parfaitement le Dessein & l'Anatomie extérieure des muscles qu'on nomme *l'écorché*; il doit encore connoître les regles de la perspective, tant pour proportionner ses statues suivant le point dont elles doivent être vues, que les bas-reliefs où il représentera un horison dont il faut suivre les regles.

La Sculpture s'apprend en modélant les figures d'après nature avec de la terre glaise humectée; ses matieres sont,

Le Marbre.	Le Bois.
La Pierre.	La Terre cuite.

Le Sculpteur travaille { en relief ou ronde bosse.
en bas-relief, qui est les figures un peu saillantes sur un fond plat.

Il fait
- des Figures entieres.
- des Buſtes ſimples ou ſortant d'une gaine.
- des Animaux, Fleurs & Fruits.
- toutes ſortes d'ornements.

Ses outils ſont des petits bâtons taillés par les bouts en pluſieurs façons, des limes, des gouges, des maillets, des cizeaux, enfin des outils qui peuvent enlever des portions de ſa matiere & enſuite la polir.

DE LA PERSPECTIVE PRATIQUE.

LA Perſpective eſt une ſcience qui émane de la Géométrie, & comme elle eſt non ſeulement utile, mais néceſſaire à tous Deſſinateurs & Peintres; nommément aux Peintres de païſages, à ceux qui peignent l'architecture, égliſes, ruines &c. & aux décorateurs qui communément ne ſont pas Géometres, au lieu de les entretenir ici de théoremes & de problêmes; on ne leur en fera voir que le réſultat qui eſt la pratique de la Perſpective. Cette pratique conſiſte donc dans les moyens dont on doit ſe ſervir pour rendre ſur un tableau les objets dégradés, comme ils paroiſſent réellement à la vue, leurs élévations perſpectives & leurs ombres; les notions qu'on en va donner encourageront ſans doute les jeunes artiſtes à pénétrer plus avant dans une ſcience auſſi enchantereſſe. Voici les regles fondamentales de la Perſpective.

Premiere regle. La hauteur d'un homme eſt plus ou moindre, à quelques pouces près; mais pour partir cependant d'un point fixe; on ſuppoſe que les yeux du regardant ſont toujours à 5 pieds de terre.

Deuxieme regle. On appelle *Ligne de terre* celle qui termine horizontalement le bas du tableau ou poſé ſur terre ou plus élevé.

Troisieme regle. A 5 pieds au-dessus du terrein où on opere, on trace dans le tableau une parallele au bas du tableau qu'on nomme *la ligne de l'horizon*, représentant l'horizon où le ciel paroît dans la nature toucher la terre.

Nota. Comme le cadre d'un Tableau est censé être une ouverture ou fenêtre, au travers laquelle on voit les objets, & que d'ailleurs la regle qui fixe la ligne de l'horizon à cinq pieds de haut ne peut changer : si le Tableau est élevé par exemple au-dessus du terrein de deux pieds, la ligne de l'horizon ne sera plus qu'à trois pieds au-dessus du bas du Tableau, &c. Et si le Tableau doit être vu à six pieds de haut, la ligne de l'horizon ne pourra être dedans puisqu'elle se trouve à un pied au-dessous, &c.

Quatrieme regle. Celui qui regarde l'horizon en face, se trouve vis-à-vis de quelque point dans cet horizon ; c'est ce qu'on a exprimé par un point qu'on nomme *le Point de vue* qui se marque dans la perspective sur la ligne de l'horizon en quelqu'endroit que ce soit de ladite ligne.

Cinquieme regle. Toutes les lignes ou rayons qui partent des objets quelconques sont censés entrer dans l'œil, en s'y réunissant ou se rapprochant de maniere à y former comme la pointe d'une pyramide ; c'est ces rayons qu'on trace sur le tableau, partant des objets, & allant à l'œil, qu'on nomme *les lignes fuyantes du point de veue*.

Sixieme regle. L'homme est plus ou moins éloigné du tableau qu'il regarde ; c'est le lieu de cet éloignement qu'on a nommé *le Point de distance* ; on le marque sur la ligne de l'horizon.

Septieme regle. Si la distance supposée de l'homme au tableau est telle que le point de distance, dans de certains cas, ne puisse être placé dans le tableau, on le peut rapprocher du point de vue à la moitié, au tiers, au quart, jusqu'à ce qu'on puisse le marquer dans le tableau sur la ligne de l'horizon.

CONCLUSION.

C'eſt donc à l'aide de la ligne de terre, du point de vue & de ſes fuyantes, du point de diſtance & de ſes lignes de diſtance qu'on peut tout mettre en perſpective; la *Fig. I.* met tous ces points & lignes en évidence.

PLANCHE XIX.

FIGURE I.

Des Plans perſpectifs.

Un plan eſt pluſieurs lignes tracées, qui renferment une ſurface plate.

Lorſqu'on veut mettre un plan en perſpective, ſoit qu'il ſoit régulier ou irrégulier; après avoir diſpoſé ſon tableau par le moyen des regles ci-deſſus, c'eſt-à-dire, avoir tiré une ligne de terre, avoir fixé le point de vue & le point de diſtance, tous deux ſur la ligne horizontale; tracez ou poſez votre vrai plan qui ſe nomme *le Plan géométral* au-deſſous de la ligne de terre.

De tous les angles ou retours du plan géométral, tirez des perpendiculaires à la ligne de terre.

Le Cercle en perſpective.

On met le cercle en perſpective en partageant le géométral en demi diametres également diſtants; plus on en fera, plus le perſpectif ſera aiſé à tracer.

On tirera de chaque demi diamétre des perpendiculaires à la ligne de terre.

Des points où aboutiſſent les perpendiculaires ſur la ligne de terre, tirez des fuyantes au point de vue.

Les fuyantes étant tracées, meſurez toutes les perpendiculaires que vous avez tirées du géométral, & qui ont donné des points ſur la ligne de terre, chacun juſqu'à ſon point; & du point, portez la meſure ſur la ligne de terre du côté oppoſé à celui où eſt marqué le point de diſtance.

Si le plan étoit régulier, & que le point de vue fût au milieu du tableau, & en face du géométral, il faudroit alors pour plus de facilité marquer deux points de

diſtance d'un côté & de l'autre du point de vue dont ils ſeroient également éloignés.

Des derniers points rapportés ſur la ligne de terre, provenants des meſures des perpendiculaires du géométral tirez des lignes au point de diſtance.

Ces lignes de diſtance traverſeront les fuyantes du point de vue, & où chacune coupera celle qui correſpond à l'angle d'où elle provient, marquez un point.

Tous ces points, en tirant des lignes de jonction de l'un à l'autre, vous feront voir ſur le tableau le géométral en perſpective; mais il ſera renverſé, c'eſt-à-dire, que le bas du géométral ſe trouvera en haut & fuyant dans le tableau; ainſi ſi vous voulez que ce qui étoit près de la ligne de terre ſoit la partie la plus enfoncée dans le tableau, le plus court eſt de retourner bout pour bout le géométral.

FIGURE II.

A Le plan géométral.

b Le point de vue.

d Le point de diſtance.

ee Sept perpendiculaires à la ligne de terre provenants de tous les angles du géométral.

ff La ligne de terre: toutes les longueurs des perpendiculaires ſont rapportées deſſus, meſure à meſure depuis *g* juſqu'en *h*.

ii Fuyantes tirées de chaque perpendiculaire au point de vue.

mm Lignes de diſtance tirées des points qu'ont donné les longueurs des perpendiculaires rapportées ſur la ligne de terre de *g* en *h*.

Pour éviter la confuſion, on n'a pas fait traverſer à la plûpart de ces lignes le plan perſpectif, on les arrête à leurs ſection avec leurs correſpondante du point de vue pour chaque angle.

Quand on a tracé le plan perſpectif, on efface toutes ces lignes qui ne ſervent plus à rien.

FIGURE III.

Dans cette Figure eſt la démonſtration de la ſeptieme

Fig. 1.

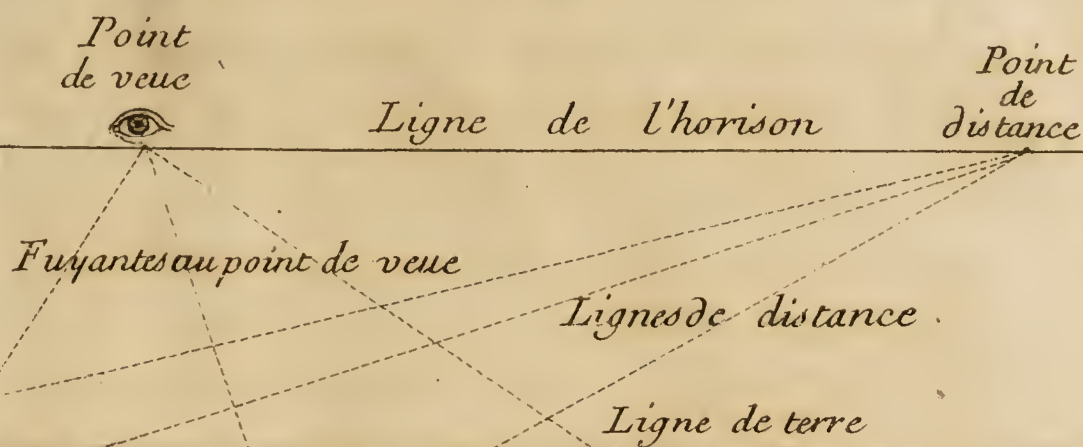


Fig. 2

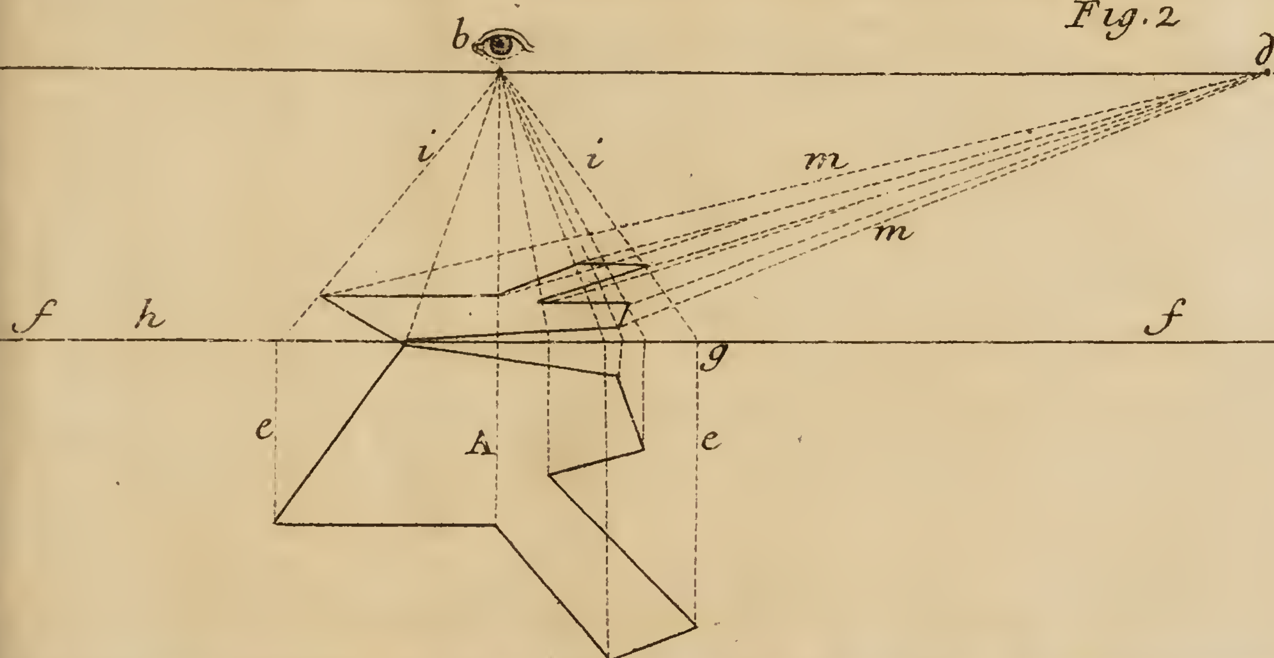
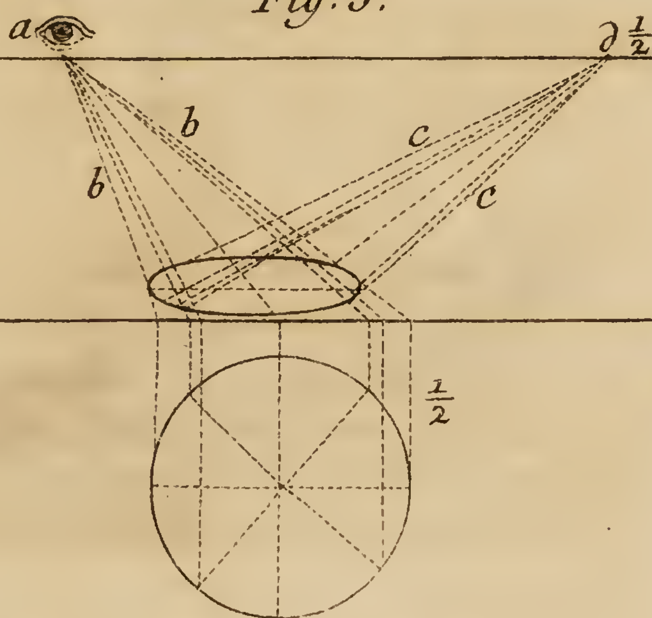


Fig. 3.



regle, car on y a supposé que le point de distance étoit hors du tableau, & qu'on l'a rapproché de la moitié de sa distance, ce qu'on a marqué par le signe $\frac{d1}{2}$; mais il faut alors ne rapporter sur la ligne de terre que les moitiés des perpendiculaires du géométral, ce qu'on a marqué par une petite barre & $\frac{1}{2}$. Si on avoit rapproché ledit point du tiers ou du quart, on n'auroit pris & rapporté que le tiers ou le quart desdites lignes.

$\frac{d1}{2}$ Point de distance rapproché.
a Point de vue.
bb Fuyantes.
cc Lignes de distance arrêtées aux points de section, au moyen desquels on a tracé le cercle perspectif.

Mettre les Carreaux en perspective.

Pour cette opération, qui est souvent mise en pratique, il n'est pas nécessaire d'avoir un plan géométral: car les carreaux étant communément de même dimension entr'eux, il ne faut qu'en porter la mesure sur la ligne de terre autant de fois qu'on veut marquer de carreaux de front.

Portez de chaque point, des lignes fuyantes au point de vue.

Tirez du point de distance une seule ligne qui descende à l'angle du dernier carreau opposé & de la ligne de terre.

A chaque section de cette ligne avec celles du point de vue, tirez des paralleles à la ligne de terre, & le carrelage sera fait.

Nota. Si on veut que les quarreaux présentent la pointe, on aura deux points de distance également éloignés du point de vue; car se sera les lignes tirées des points de distance qui les formeront en se croisant.

On passera au-delà de la susdite opération en tirant encore une ligne de distance à l'extrêmité haute du dernier carreau d'enhaut, & recommençant à tirer des paralleles.

Si on veut remplir de carreaux toute la largeur du Tableau, il ne faut que prolonger toutes les paralleles; puis mesurer un des carreaux, rapporter cette mesure sur sa ligne prolongée, non encore divisée, sur laquelle on con-

tinuera la même meſure juſqu'au bout, & par ces points de diviſion tirer toujours de nouvelles fuyantes au point de vue.

PLANCHE XX.

FIGURE IV.

AA Ligne de terre diviſée en parties égales.
b Point de vue.
c Premiere ligne du point de diſtance *d*.
e Seconde ligne du point de diſtance pour l'augmentation des carreaux.
ff Points meſurés pour y tirer des fuyantes du point de vue, pour remplir de carreaux toute la largeur du Tableau.

De l'élévation perſpective des Corps ſolides.

Il faut toujours commencer par le plan géométral qu'on mettra en perſpective de la façon dont il eſt dit ci-devant. De chaque angle ou point de retour du perſpectif, élevez des perpendiculaires à volonté.

Prenez ſur la perpendiculaire élevée la plus près de la ligne de terre, la hauteur que vous deſirez donner à votre ſolide.

Du bas de cette ligne tirez une parallele à la ligne de terre, vous la prolongerez où vous voudrez dans le Tableau.

Elevez à l'extrêmité de cette paralelle une perpendiculaire ſur laquelle vous rapporterez votre meſure de hauteur; du bas & du haut de cette perpendiculaire, tirez deux lignes qui aillent ſe réunir à un point de l'horizon : c'eſt ce qu'on appelle *une Echelle de perſpective.*

De chaque angle du plan perſpectif amenez des paralleles à la premiere, & au point où elles couperont la ligne de l'échelle de leurs côté élevés autant de perpendiculaires, où chacune ſera arrêtée par la ligne ſupérieure de l'échelle, ce ſera la hauteur de la perpendiculaire du bas de laquelle eſt partie la paralelle : rapportez & marquez cette hauteur ſur ſa ligne, & de tous les points ainſi arrêtés, vous tirerez des lignes de jonction qui termineront le haut de votre ſolide.

FIGURE V.

Dans cette figure on a cotté exprès tous les points ſur la ligne de terre, ſuivant les meſures priſes ſur les perpendiculaires du géométral, pour ſervir d'éclairciſſement à l'explication donnée dans l'article des plans perſpectifs ci-deſſus. On verra ici que la ligne premiere eſt rapportée en 1 ligne de terre, la ligne 2 rapportée en 2, la ligne 3 en 3, &c.

A Plan géométral.

B Plan & élévation perſpective.

c c c Perpendiculaires élevées ſur les angles du perſpectif d'abord à volonté.

d d Paralleles à la ligne de terre partant du plan.

E P Echelle perſpective priſe ſur la meſure de la perpendiculaire élevée ſur la parallele la plus près de la ligne de terre, pour y rapporter la meſure de ſa perpendiculaire correſpondante.

g g Les autres lignes provenant des autres paralleles pour la hauteur de leurs perpendiculaires correſpondantes.

Corps ſolides fuyants.

On a quelquefois à mettre en perſpective des corps fuyants, comme ſeroit une piramide, un cône, &c.

A l'égard de la piramide, ſi elle eſt quarrée, & que ſa baſe ſoit parallele à la ligne de terre, il n'eſt pas beſoin de plan géométral. Ayant donc la ligne de ſa baſe, tirés de ſes deux extrêmités au point de vue, ce qui vous donnera le fuyant de ſes côtés : une ſeule ligne tirée comme aux carrelages ci-devant, du point de diſtance à l'extrêmité opposée de ladite baſe, coupant la fuyante du point de vue de ſon côté, donnera un point duquel, en tirant une parallele à la baſe juſqu'à l'autre fuyante, vous aurez un quarré perſpectif coupé par la diagonale du point de diſtance. Traverſez cette diagonale par un autre que vous tirerez aux deux autres angles, le point de ſection ſera le centre de la piramide ſur lequel vous éléverez une perpendi-

culaire pour fixer sa hauteur par un point de vue auquel vous ferez rendre les quatre lignes que vous éléverez des quatre angles perspectifs.

Si vous avez à élever des piramides à plus ou moins de faces que les quarrées, alors vous aurez besoin d'un plan géométral, & de procéder du reste comme il est dit de l'élévation des corps solides ci-dessus.

Pour mettre le cône, qui est une piramide ronde, en perspective, commencez par mettre un cercle plan en perspective. Vous en trouverez le centre perspectif en tirant des deux fuyantes du point de vue, qui touchent le perspectif de chaque côté, une ligne de l'une à l'autre : le point de section que cette ligne donnera en traversant la fuyante qui passe par le milieu du cercle, sera le centre du perspectif. De ce point élevez une perpendiculaire à la hauteur desirée. Du point que vous y marquerez, abaissez deux lignes, une de chaque côté, qui rendent aux deux bouts du perspectif, & le cône sera fait. *Voyez la Fig. II. Planch. XIX.*

FIGURE VI.

o	Point de vue.
d	Point de distance.
a a	Plan perspectif de la piramide.
b b	Diagonale venant du point de distance.
c c	Son opposée.
e	Centre de la base perspective.
g	Perpendiculaire élevée sur le centre.
h	Hauteur.
i i i i	Les quatre lignes tirées des quatre angles du perspectif qui achevent la piramide quarrée.

Regles sur les Corps perspectifs.

C'est une regle générale que tout corps solide perspectif qui se trouve plus élevé sur le devant du Tableau que la ligne horizontale, doit descendre au point de vue, (qui est toujours placé sur ladite ligne) par ses parties supérieures, que celles de ses parties qui sont au-dessous y doivent monter, & que celle qui se trouve juste à sa hauteur ne monte ni ne descend.

De

Fig. 4.

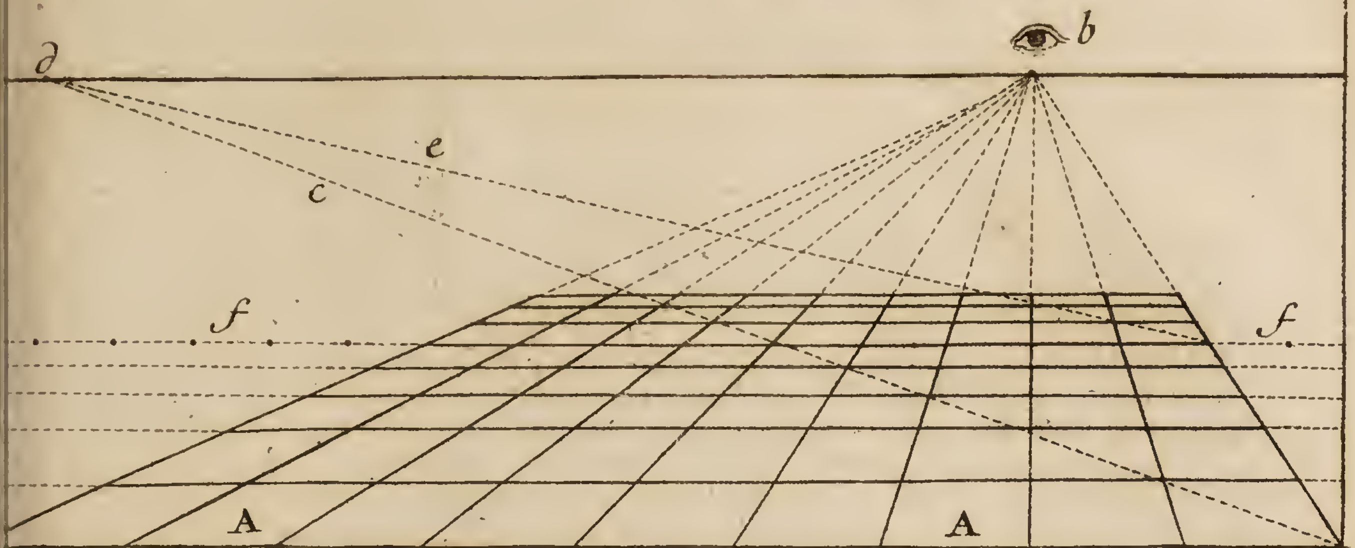


Fig. 5.

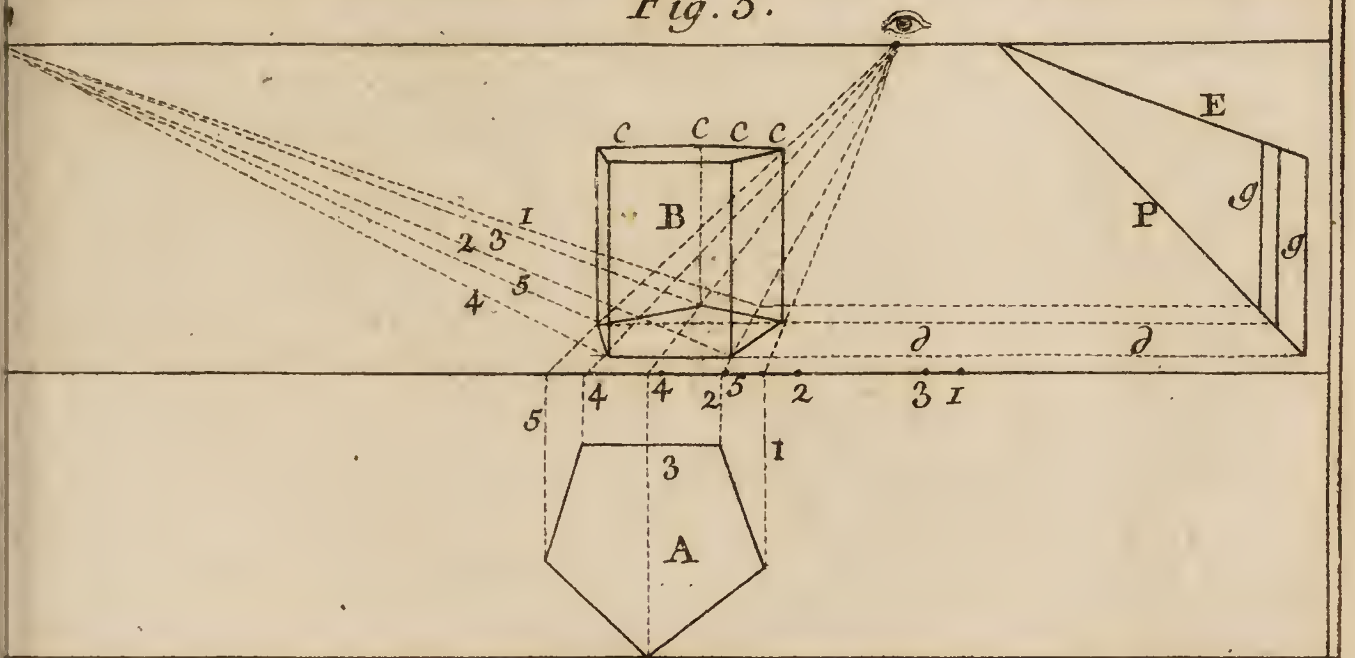


Fig. 7.

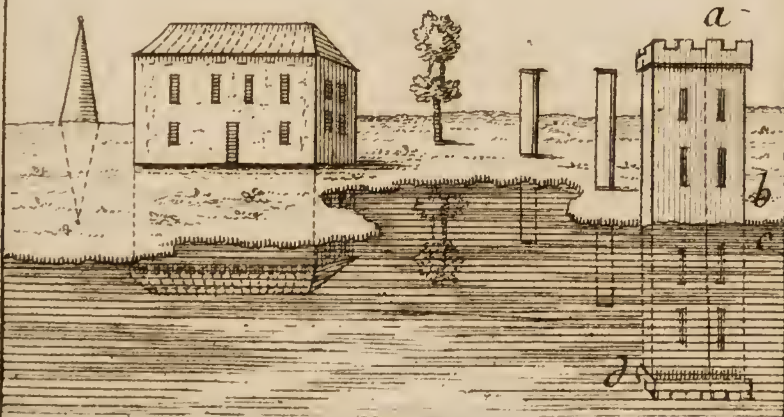
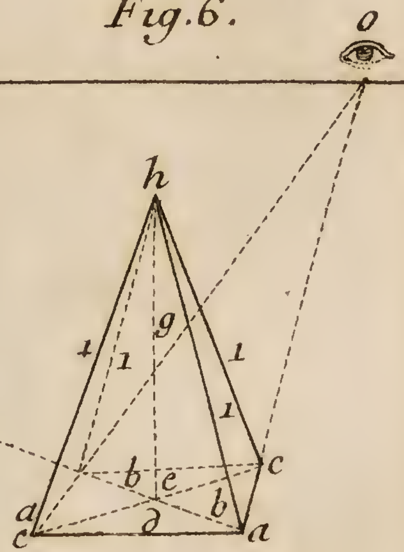


Fig. 6.



De la dégradation des Figures.

Elle eſt aſſez démontrée par l'opération de l'échelle perſpective, *Fig.* 5, *Pl. XX* ſans qu'il ſoit beſoin d'en faire une plus ample explication.

Réflexion des objets dans l'eau.

Les objets ſe réfléchiſſent & ſe peignent dans une eau tranquille, ſemblables & dans les mêmes aſpects qu'on les apperçoit eux-mêmes à la vue; mais on les y voit renverſés. Ceux dont le bas touche immédiatement l'eau, s'y répêtent en entier; mais à meſure qu'ils en ſont plus ou moins éloignés, on ne peut appercevoir celles de leurs parties, que le terrein interpoſé dérobe à l'eau : ainſi ayant deſſiné dans un Tableau une piece d'eau accompagnée d'arbres, de maiſons ou autres objets plus ou moins éloignés de ſes bords, il n'y a autre choſe à faire que de prendre la hauteur de chacun depuis ſa baſe viſible, juſqu'à la cime, par une ou pluſieurs lignes perpendiculaires prolongées à volonté ſur la piece d'eau, retourner la meſure ſur l'eau, on verra alors ce qui peut en être vu ſur ſa ſuperficie; car ſi la meſure n'y arrive pas, on ne doit en rien voir du tout; les objets qui s'avancent au-deſſus de l'eau s'y réfléchiſſent par-deſſous & par les côtés.

Quoique cette opération ne ſoit pas expliquée géométriquement, elle n'en eſt pas moins sûre.

F I G U R E VII.

a b La tour.

a Ligne perpendiculaire meſure de la tour, prolongée ſur l'eau.

c d La tour réfléchie meſurée ſur l'eau de même meſure

Il en eſt ainſi des autres objets de l'Eſtampe.

Des Ombres occaſionnés par le Soleil ou la Lune.

Lorſque le Soleil eſt ſuppoſé éclairer les objets d'un Tableau, on peut le placer dans une des trois directions ſuivantes :

SÇAVOIR;

1°. Sur le côté du Tableau, alors son ombre vient horisontalement.

2°. Sur le devant, alors l'ombre fuit vers l'horison.

3°. Sur le derriere, alors l'ombre vient en-devant.

Tout ce qui est dit pour le Soleil est égal pour la Lune.

On suppose presque toujours le Soleil au-dessus de l'horison, & faisant avec la Terre un angle de 45 degrés: rarement le fait-on paroître dans le Tableau même, à moins que ce ne soit peu après son lever, ou immédiatement avant son coucher. On ne le place jamais au zenith, c'est-à-dire à plomb, car il ne donneroit alors aucune ombre.

Le Soleil sur le côté du Tableau.

Le Soleil étant supposé sur le côté du Tableau & au-dessus de l'horison le plus souvent à gauche.

Du lieu supposé du Soleil, tirez des rayons ou lignes diagonales, paralleles entre elles, qui touchent les angles ou retours du haut du corps solide, & se terminent au-delà à volonté. Tirez du plan, des lignes horisontales, & où elles couperont les diagonales, tirez des lignes de jonction, votre ombre sera circonscrite.

PLANCHE XXI.

FIGURE VIII.

A Le Corps solide plein.
b b Rayons diagonals.
c c Lignes horisontales tirées du Plan.
d Ligne de jonction, des sections des rayons, avec les horisontales.
e e Ligne de l'horison.

Le Soleil sur le devant du Tableau.

De l'angle le plus apparent du corps solide, ou plutôt du plus proche du devant du Tableau, abaissez une diagonale plus ou moins panchée suivant la déclinaison que vous

voulez donner aux rayons du Soleil; portez cette diagonale plus bas que le corps du solide.

Après avoir marqué un point au bas de cette diagonale, élevez sur ce point une perpendiculaire jusqu'à la ligne horisontale, où vous marquerez un second point.

Du point d'en bas élevez des diagonales aux angles de l'élévation; & du point d'horison, abaissez des lignes aux angles du plan; où toutes ces lignes se couperont, tirez des lignes de jonction : l'espace compris entre toutes sera celui de l'ombre.

Figure IX.

A Corps solide plein.
b Point pris dans la diagonale *c* tirée de l'angle *d*.
E Perpendiculaire à l'horison *F F*.
g Point pris dans l'horisontale au haut de la perpendiculaire.
h Diagonale élevée du point *b* à l'angle de l'élévation *i*.
l l Diagonales tirées du point *g* aux deux angles du plan *m m*.
n Ligne de jonction qui se termine aux sections.

L'ombre qui peut paroître est marquée en lignes fortes; & celle qui, quoiqu'indiquée est cachée par le corps, est en lignes foibles.

Le Soleil sur le derriere du Tableau.

Supposant toujours le Soleil au-dessus de l'horison, marquez un point vers le haut du Tableau, plus vous le marquerez en arriere du corps plus l'ombre paroîtra de côté.

De ce point abaissez une perpendiculaire sur l'horison; où vous marquerez un second point.

Toutes les lignes qui vont être tirées de ces deux points se doivent abaisser de la façon suivante.

Du point d'en haut, qui est celui des rayons, abaissez des diagonales aux angles supérieurs de l'élévation perspective prolongées à volonté.

Du point de l'horison tirez des lignes aux angles du plan perspectif.

Où ces dernieres couperont les premieres, tirez des lignes de jonction, & votre ombre sera circonscrite.

FIGURE X.

a Corps solide plein.
B Point des rayons.
c Point sur la ligne horisontale.
d Perpendiculaire d'un point à l'autre.
ee Lignes des rayons aux angles supérieurs du corps, prolongées.
ff Lignes tirées du point de l'horison aux angles du plan.
gggg Points de section de toutes les lignes qui désignent l'ombre renfermée par les lignes de jonction *iiii*.

Des Ombres lorsque le Soleil ou la Lune sont cachés.

Lorsque le Soleil est caché par les nuages répandus dans le ciel, sa clarté qu'il leurs communique donne un jour plus foible, mais vague, s'étendant également par-tout, alors les ombres sont aussi plus foibles & ne se terminent pas net, elles vont en adoucissant & même en étrécissant vers leurs extrêmités, parce que les corps sont presque environnés par le jour, excepté à l'opposé du lieu du Soleil où l'ombre, quoique foible, se distingue presque toujours.

Des Ombres à la lueur du flambeau.

On regarde en perspective l'effet d'un flambeau allumé, soit gros ou mince, comme celui d'un seul point lumineux au centre de sa flamme.

1°. De ce point sur une ligne horisontale prise à volonté dans le Tableau qu'on appellera ici la *ligne de terre du flambeau*, on abaissera une perpendiculaire.

2°. Du point de section de cette perpendiculaire avec l'horisontale, on tirera des lignes aux angles du plan perspectif, qu'on prolongera au-delà à volonté.

3°. Du point lumineux, on tirera des lignes aux angles ou contours de l'élévation du corps qui aillent au-delà, jusqu'à ce qu'elles coupent les premieres tirées au plan.

4°. De toutes ces sections, il ne faudra plus que tirer des

Fig. 8.

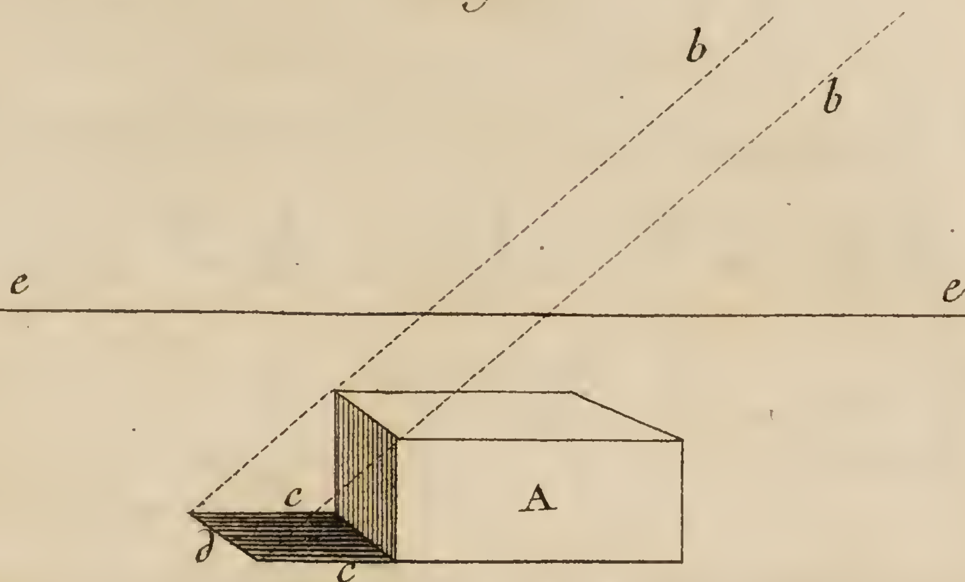


Fig. 9.

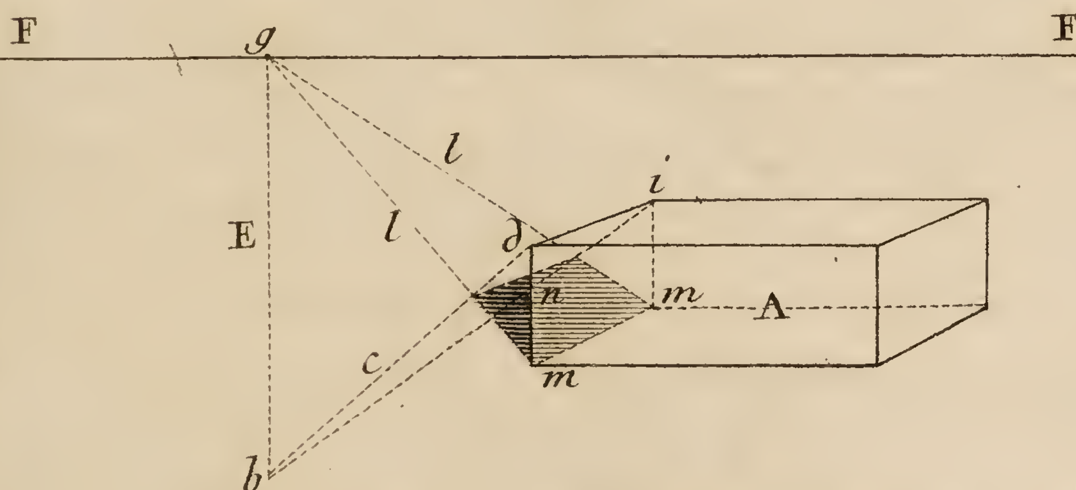
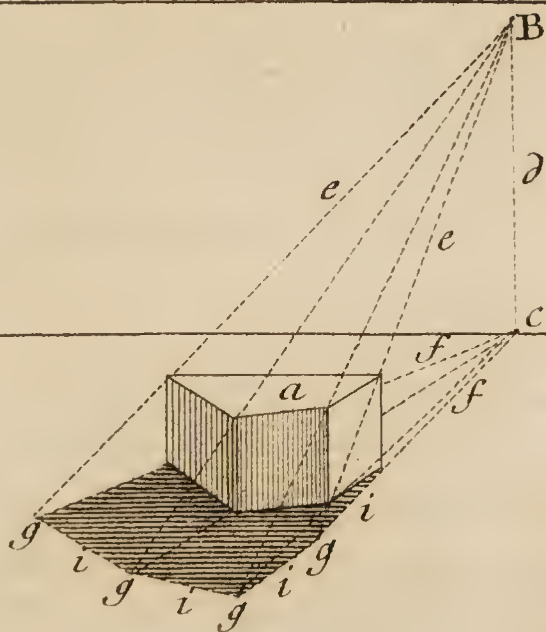


Fig. 10.



lignes de jonction, l'ombre sera tracée & prête à remplir. Ce procédé est pour toute situation de corps solides, devant, derriere, de côté, à terre, élevés ou suspendus.

DE LA GRAVURE.

LA gravure est l'Art de représenter sur le bois ou sur le cuivre tout ce qui peut être exprimé sur le papier comme Ecritures, Desseins, Tableaux, architecture, &c. On grave aussi sur les Métaux & sur quelques especes de pierres fines, comme sur le Jaspe, sur la Cornaline, &c. On ne parlera ici que de la gravure sur bois & sur cuivre, parce qu'elles embrassent plus d'objets.

Calquer.

Pour transporter un dessein quel qu'il soit sur une planche de bois ou de cuivre, on le calque : calquer est frotter & enduire l'envers du dessein avec de la poudre de crayon rouge, de pierre de mine, ou de la poudre de craye de Briançon qui paroît préférable en ce qu'elle ne gâte pas l'envers du dessein comme font les deux premieres, l'une en rouge, l'autre en gris, & que l'on distingue mieux des traits blancs sur du noir, que toute autre couleur. *Voyez le Supplément.*

Puis ayant attaché le dessein sur la planche, avec un peu de cire molle, on passe avec une pointe d'épingle ou d'éguille émoussée sur tous ces traits, la pression de cette pointe fait que le crayon ou la craye qui enduit l'envers du papier se marque sur la planche, & y transporte le dessein en entier.

Graver sur Bois.

Cette gravure est la plus ancienne : pour y réussir on choisit du bois dur, & qui ait le grain fin comme le buis, l'érable, &c. On en forme une planche bien polie, de la grandeur dont on a besoin ; on calque sur cette planche le dessein qu'on veut y graver, alors le Graveur coupe le bois en suivant les contours, & faisant les ombres avec des outils d'acier & des canifs bien tranchants. A cette gravure,

c'eſt la ſuperficie de la planche qui marque à l'impreſſion ; & le papier reſte blanc aux endroits creuſés par les canifs. Cette eſpece de gravure n'eſt pas la plus agréable à la vue ; mais elle a l'avantage de ne s'uſer de long-temps, & celui de pouvoir être imprimée en même temps & de la même encre qui ſert à l'impreſſion des livres, ſans être obligé de l'imprimer à part, ce qu'on eſt forcé de faire à la gravure en cuivre ci-après.

Graver ſur Cuivre.

Cette gravure eſt incomparablement plus belle que la précédente, parce le cuivre a les pores fins & ſerrés, & qu'il eſt par conſéquent ſuſceptible des traits les plus délicats.

Cette gravure s'exécute de trois façons. {
Au Burin ſec.
A l'Eau forte ſeule ou retouchée au Burin.
A la maniere noire.

Le tout ſur une planche ou lame de cuivre dont la ſurface ſur laquelle on veut graver ſoit d'un poli fin à ſe mirer dedans.

Premiere façon au Burin ſec.

Après avoir calqué le deſſein ſur la planche, on ſe ſert de pointes d'acier emmanchées dans du bois pour paſſer ſur les traits, & les marquer ſur le cuivre ; on continue de même tout le deſſein, c'eſt-à-dire les ombres, puis on ſe ſert de Burins d'acier trempé terminés ainſi & d'échopés ainſi Ce travail eſt fort long & un peu ſec à la vue, quoique d'une grande beauté.

Seconde facon à l'Eau forte.

Ayant une planche polie comme il eſt néceſſaire, on l'enduit du côté poli avec du vernis.

On peut ſe ſervir de 2 ſortes de vernis. {
Le vernis tendre.
Le vernis dur.

Pour appliquer le vernis tendre, on fait chauffer un peu la planche, alors on peut l'enduire du vernis qui ſe fond à la chaleur, & tout de ſuite ayant retourné la planche on

noircit ce vernis à la fumée d'une bougie jaune, puis on le laiſſe réfroidir & durcir.

On calque le deſſein ſur le vernis, enſuite avec une pointe d'aiguille emmanchée, on enfonce & on découvre le cuivre, toutes les lignes du deſſein paroiſſent dorées, alors on borde la planche avec de la cire de graveur à la hauteur d'environ un pouce. On verſe ſur la planche de l'eau forte mêlée avec de l'eau : le deſſein qui paroiſſoit d'or devient tout verd. Quand on reconnoît que l'eau forte a aſſez mordu, on l'ôte ainſi que la cire ; on fait un peu chauffer la planche pour eſſuyer & ôter le vernis, & on trouve le deſſein gravé.

Pour appliquer le vernis dur, (on ſe ſert moins de ce vernis que du précédent) on enduit la planche, & on la noircit comme au vernis tendre ; après quoi on le fait cuire ou durcir en mettant la planche élevée ſur deux chenets, & faiſant un rebord quarré de charbons rouges, à terre, de la forme de la planche, mais plus étendu qu'elle : cette chaleur fait fumer le vernis ; il eſt durci quand on voit qu'il ne fume plus guères. L'eau forte s'y met auſſi différemment ; on met la planche debout en pente, & on verſe deſſus l'eau forte à pluſieurs repriſes juſqu'à ce qu'elle ait aſſez mordu.

Retoucher au Burin & à la pointe ſeche.

On donne ordinairement la derniere main aux planches en les retouchant avec des burins, c'eſt-à-dire ; en ſe ſervant du burin pour élargir certaines lignes, faire des contrehachures ; enfin, rendre le deſſein dans toute ſa force.

Les Graveurs, outre le burin, travaillent encore à la pointe ſéche, qui eſt une pointe ou aiguille d'acier ronde & très-pointue, dont ils ſe ſervent, la tenant ferme & debout : cette façon eſt préférable dans certains cas ; les ombres & demi-teintes en ſont moins ſéches & moins tranchées, par conſéquent plus moëlleuſes. Ils taillent encore des pointes en triangle, & ſe ſervent de celles-ci en les penchant un peu comme on fait un crayon ou une plume.

Troiſieme façon, la maniere noire.

Cette façon de graver eſt nouvelle, & fort uſitée en

Angleterre. On raye avec des instruments une planche de cuivre en tous sens, de maniere que si on l'imprimoit ainsi le papier seroit tout noir. La planche ainsi préparée, & le dessein calqué dessus, on a des outils qui usent plus ou moins ces lignes pour les ombres & les demi-teintes, & tout-à-fait pour les clairs.

L'impression des Estampes.

La gravure en bois s'use beaucoup moins à l'impression que la gravure en cuivre ; parce que le bois prête : ce que le cuivre ne fait pas. La maniere noire est celle qui s'use le plutôt.

On imprime les planches sur cuivre en les faisant passer toutes encrées entre deux rouleaux de bois avec le papier, sur lequel elles s'impriment. Elles y sont contraintes, ainsi que la table sur laquelle on les pose, au moyen d'un moulinet que l'Imprimeur fait mouvoir ; puis on fait sécher ces Estampes imprimés sur des cordes, comme à l'Imprimerie.



DE LA MUSIQUE EXECUTANTE.

L'Art de la Musique, quant à sa composition, est une partie des Mathématiques, parce qu'elle est la science du calcul, de la combinaison, & du rapport des sons entre eux.

Les personnes qui s'adonnent à cette branche des Mathématiques sont les Musiciens par excellence ; ils composent les chants & les airs avec leurs parties d'accompagnement ; il les écrivent avec les notes musicales, pour ensuite être chantées ou executées sur les instruments par d'autres personnes qui ont appris l'espece de Grammaire nommée *Gamme*, qu'il est nécessaire de sçavoir pour en venir à bout : c'est de cette Gamme dont on va donner les principes.

Introduction.

Tous les sons que la voix peut produire cheminent par degrés insensibles de bas en haut, & de haut en bas, ce qui ne peut pas se détailler ; on a cependant conçu qu'il étoit possible de régler & de fixer les différents sons de la voix par des intervalles à peu près égaux : on y a réussi en comparant la voix des hommes avec celles des femmes, & en examinant l'unisson voici comment. Un homme, sans forcer sa voix, fait un son. Une femme fait en apparence le même son, sans forcer la sienne, cependant ce n'est point l'unisson ou le même son de tous points ; mais il le devient quand l'homme monte sa voix, ou quand la femme descend la sienne, jusqu'à ce que les deux sons se confondent tellement, que l'oreille ne puisse y sentir la moindre différence, & qu'elle prenne les deux ensemble pour le même à tous égards.

Le haussement successif de la voix que l'homme (suivant la supposition précédente) a fait pour arriver de l'unisson apparent au véritable, a pu être déterminé, fixé, & coupé

en plusieurs tons. On a d'abord donné un nom à chaque son ; c'est ce qu'on appelle les *Notes*. Et les intervalles entre deux sons se sont appellés *Tons*. On a trouvé que six Notes exprimoient cinq Tons qui accomplissent l'intervalle entre la voix de l'homme & celle de la femme, pour arriver à l'unisson. Les voici :

	1	2	3	4	5	6
Notes————	Ut	Re	Fa	Sol	La	Ut
Intervalles ou Tons	1	2	3	4	5	

Or on a trouvé trop de distance, & le haussement de la voix trop éloigné entre le *re* & le *fa*, en comparaison de tous les autres Tons qui étoient plus proportionnels entre eux. On a vû qu'on pouvoit séparer cette intervalle en un Ton & un demi-Ton, on a donc dit qu'il y auroit un Ton entre la Note *re* & une autre qu'on a nommé *mi* ; & ½ Ton entre le *mi* & la Note *fa*. On s'est apperçu ensuite que la même opération se pouvoit encore faire entre le *la* & l'*ut* on y a placé une autre note, dite *si* ; & on a dit qu'il y auroit un Ton du *la* au *si*, & ½ du *si* à l'*ut* : & c'est à cette derniere gamme qu'on s'en est tenu. La voici :

Ut Re Mi Fa Sol La Si Ut
½ ½

Nota. La derniere Note se nomme comme la premiere, parce que (en suivant toujours notre supposition) la premiere est l'unisson apparent, & la derniere le véritable : on l'appelle l'octave, qui veut dire huitieme, parce qu'il faut nommer sept Notes avant de la renommer, & parcourir en même temps cinq Tons & deux ½ Tons.

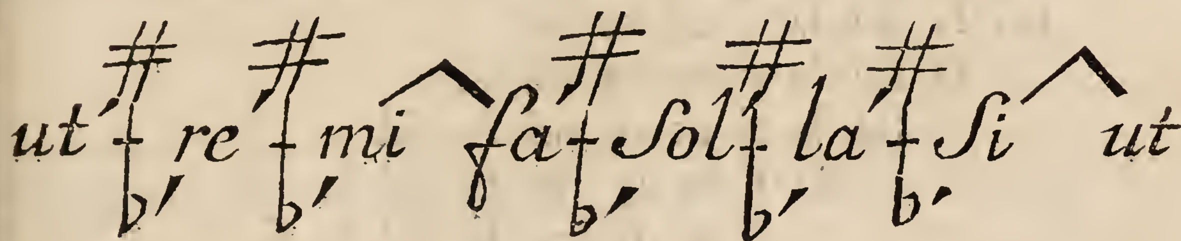
Puisque (comme on vient de dire) chacun des Tons est susceptible d'être coupé en deux demi-Tons, dont on peut se servir, on a imaginé, pour éviter de donner un nom particulier à chaque demi-Ton, des signes qui servissent à avertir qu'il faut baisser ou hausser telle ou telle note, d'un demi-Ton.

Ces signes se nomment { Diese ✕ # / Bemol ♭ }

Le Diese, posé près d'une Note, indique qu'il faut la haußer d'un demi-Ton.

Le Bemol, posé près d'une Note, indique qu'il faut la baiſſer d'un demi-Ton.

Notes & tons avec leurs Dieſes & Bemols.



Explication.

Cet arrangement de dieſes & de bemols ſignifie, que le dieſe placé à l'*ut*, rend l'*ut* dieſe, qui eſt l'*ut* hauſſé d'un ½ Ton en allant vers le *re*, & que le bémol au *re* rend le *re* bemol, qui eſt le *re* baiſſé d'un ½ Ton en deſcendant vers l'*ut*, &c. Le bémol & le dieſe ſe joignent ici par une ligne qui paſſe dans les intervalles de deux notes, pour faire voir que le dieſe & le bémol font le même demi-Ton; ſçavoir, que le *re* dieſe eſt auſſi le *mi* bémol, puiſque le *mi* bémol deſcend au *re* naturel, d'autant que le *re* dieſe monte au *mi* naturel, &c. Du *mi* au *fa* & du *ſi* à l'*ut*, ni ayant qu'un demi-Ton, il ne s'y en peut trouver d'autres; parce qu'on n'a pas encore les quarts de Ton qui ſont au rang des choſes qu'on cherche, & qu'on ne trouve point.

♮ Le Bécarre eſt un troiſieme ſigne dont le ſeul uſage eſt de faire ceſſer l'effet du dieſe ou du bémol ſur la corde ou ſur la note où on le met; ainſi il rétablit le Ton tel qu'il étoit avant.

La Gamme proprement dite.

La Gamme proprement dite eſt l'alphabet de la Muſique; il faut abſolument la ſçavoir par cœur, & pouvoir la réciter avec la plus grande facilité, attendu qu'il n'y a point de notes qui n'aient leurs octave, & qu'on a perpétuellement à parcourir des intervalles plus ou moins différentes des

octaves, soit en montant ou en descendant; ce qu'il faut toujours faire très-promptement. En voici le Tableau:

Gamme des Octaves.

Ut re mi fa sol la si ut
re mi fa sol la si ut re
mi fa sol la si ut re mi
fa sol la si ut re mi fa
sol la si ut re mi fa sol
la si ut re mi fa sol la
si ut re mi fa sol la si
ut re mi fa sol la si ut.

On dira chaque lignes deux fois; une fois du sens naturel, la seconde fois du sens contraire en rétrogradant; puis du bas en haut, puis du haut en bas, &c.

De l'étendue des Voix.

La femme & l'Eunuque ont la voix la plus aiguë, c'est-à-dire, la plus haute. Les voix des hommes sont plus graves, c'est-à-dire, plus basses que celles des femmes, de degré en degré.

Les Compositeurs de Musique, obligés de travailler suivant l'étendue tant des différentes voix, que des instruments, ont été dans la nécessité de choisir un ton fixe, d'où ils pussent partir. Ils ont décidé que ce ton seroit celui du milieu de la voix des femmes, & ils l'ont nommé *la*. Ainsi de ce ton, en descendant par les tons, elles arrivent à l'*ut*, qu'elles ne sçauroient passer. Et en montant du *la* elles arrivent au *sol*. Sur ce principe, ils ont connu l'étendue de toutes les voix des hommes. Lorsqu'ils composent pour les instruments, ils partent de même du *la médion* pour connoître leurs étendue, tant au-dessus, qu'au-dessous, & ils travaillent en conséquence.

Des Lignes ou Cordes, & Portées.

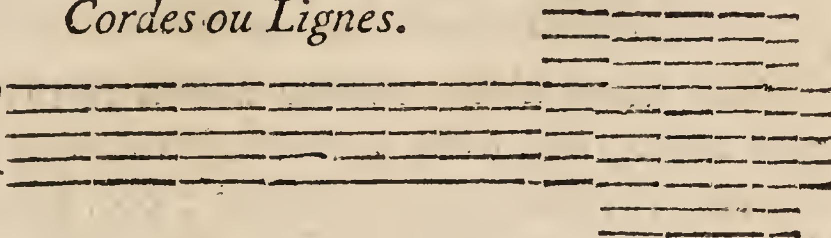
Pour écrire la Musique, il a fallu trouver des caracteres & des signes qui transmettent sur le papier toutes sortes de chants, & qu'ils fussent distingués l'un de l'autre, afin de

les pouvoir chanter avec précision dans toutes leurs variations, mouvements, &c. aussi aisément qu'on lit l'écriture ordinaire.

Dans des espaces prises à volonté sur le papier, on a tiré cinq lignes ou cordes paralleles espacées également; on en ajoute quelquefois d'autres en haut ou en bas, lorsque le chant monte plus haut ou descend plus bas.

Cordes ou Lignes.

On nomme Portée les cinq lignes prises ensemble.



Notes, leurs formes & valeurs.

Les signes dont nous venons de parler s'appellent les *notes*; il y en a de cinq sortes, sçavoir :

La ronde.—O

La blanche.— —2

La noire.— —4

La croche.— —8

La double croche.— 16

Comme les différentes formes de ces notes doivent indiquer leurs valeur relative, qui sert à les chanter plus lentement ou plus vite, on va les expliquer.

Une ronde vaut deux blanches, ou quatre noires, ou huit croches, ou seize doubles croches.

Une blanche vaut deux noires, ou quatre croches, ou huit doubles croches.

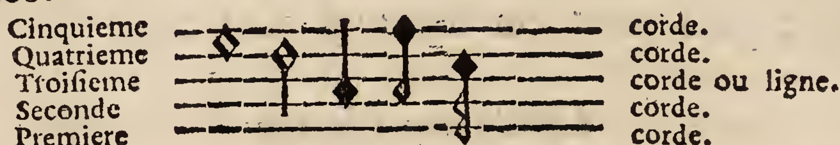
Une noire vaut deux croches, ou quatre doubles croches.

Une croche vaut deux doubles croches.

Une double croche vaut deux triples croches.

On voit par cette diſtribution de valeurs que la ronde eſt la plus lente, & que les autres augmentent de vîteſſe par degrés, d'abord double, enſuite quadruple, &c.

Voici comment on compte les lignes de bas en haut, & comme on poſe les notes tant ſur les cordes que dans leurs intervalles.

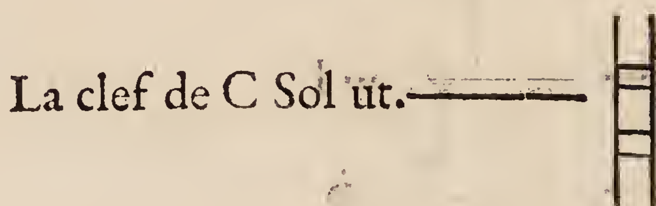


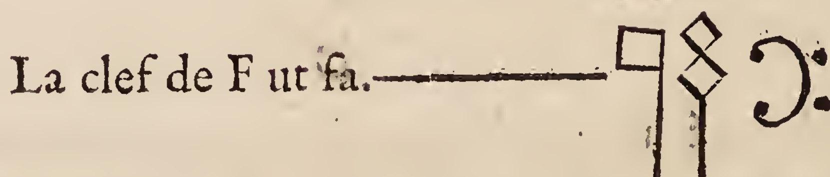
Ces notes n'ont encore aucun nom, ſinon une ronde, une noire, &c. mais on ne ſçauroit décider ſi la blanche eſt ici un *ſol*, ſi la noire eſt un *ut*, &c. Les clefs ci-après vont leurs donner un nom.

Les Clefs.

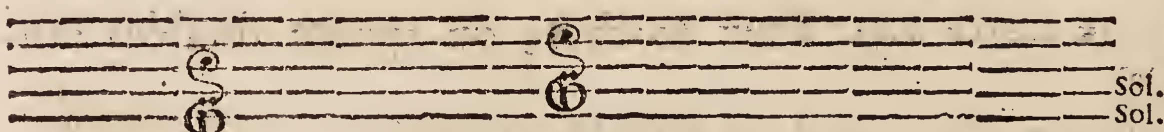
Les clefs, au nombre de trois, ſervent : 1°. à donner leurs noms à la corde ſur laquelle on les poſe ; 2°. à indiquer pour quelle eſpece de voix, ou pour quel inſtrument la Muſique eſt compoſée. Les trois clefs ſont :





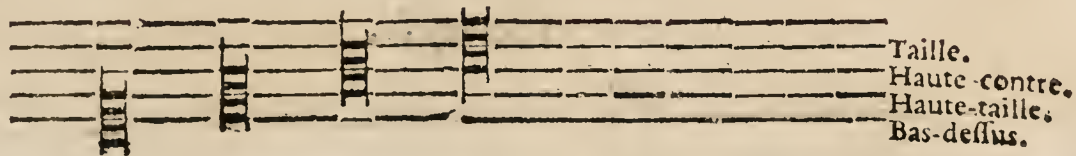


La clef de *G re ſol* ou de *ſol*, eſt celle qui indique les deſſus ou parties les plus hautes, telles que les voix de femmes, & les inſtruments qui les imitent, comme violons, hautbois, &c. elle ſe met ſur la premiere ou ſur la ſeconde corde, qui prennent alors le nom de *ſol* juſqu'à la fin.

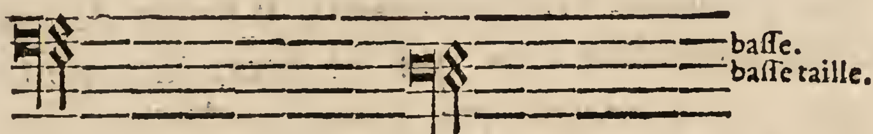


La clef de *C ſol ut* ou d'*ut* indique les parties du milieu ſuivant la corde ſur laquelle on la met ; car elle ſe poſe ſur

la premiere, ſeconde, troiſieme & quatrieme, qui prennent le nom d'*ut* juſqu'à la fin.



La clef d'*F ut fa* ou de *fa* indique les parties les plus baſſes, ſuivant les cordes ſur leſquelles elle ſe met, qui eſt ſur la troiſieme & quatrieme, qui prennent le nom de *fa* juſqu'à la fin.



Pour mettre un peu au fait de ce qui vient d'être dit, on ſçaura que les parties fondamentales de la Muſique ſont le deſſus & la baſſe, & que les parties du milieu rempliſſent toutes enſemble les accords qui lient le deſſus avec la baſſe.

De deux ſortes d'intervalles.

Le premier eſt la ſuite de l'octave, ou la déſignation du rang que chaque note tient relativement à la premiere, nommée :

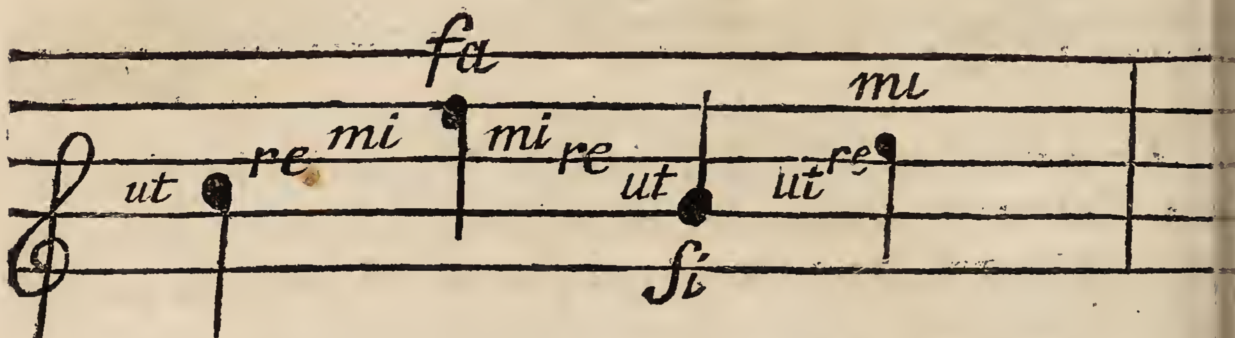
Exemple ſur l'Octave de Sol en montant.

Sol.—Octave.
Fa.—Septieme, note ſenſible.
Mi.—Sixieme.
Re.—Quinte—dominante.
Ut.—Quarte—ſous-dominante.
Si.—Tierce—médiante.
La.—Seconde.
Sol.—Finale—tonique, fondamentale.

Il eſt aiſé de voir qu'en commençant par en haut, & deſcendant, l'octave ſol devient ici la finale ; & que les intervalles ſont la ſeptieme la ſeconde, la ſixieme la tierce, &c.

La ſeconde eſpece d'intervalles eſt la diſtance qui ſe trouve dans le chant entre une note précédente & la ſuivante.

Exemple.



Comme dans cet exemple, il n'y a de notes que *ut*, *fa*, *ſi*, *mi*, qui doivent être chantées, il s'agit de trouver les ſons relatifs entr'elles : ce que je ferai ſans peine, par la facilité que j'ai à réciter ma gamme. Ayant donc chanté *ut*, je chante en moi-même, & ſans qu'on m'entende, ma gamme d'*ut* en montant, j'arrive au *fa*, que je chante hautement. Je dis en moi-même la gamme de *fa*, en deſcendant, j'arrive à la note *ſi*, que je chante; & ma gamme du *ſi* en montant me fait arriver à *mi*; par ce moyen aucun intervalle, quelque éloignée qu'une note ſoit d'une autre en montant ou en deſcendant, ne m'embarraſſe, parce que je ſçais ma gamme des octaves ſur le bout du doigt.

DU POINT ET DES SILENCES.

Le Point.

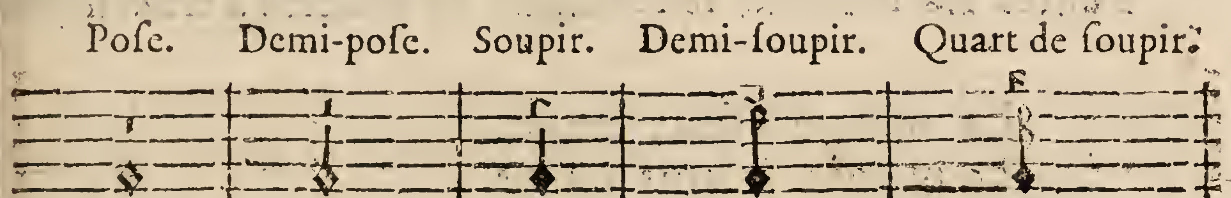
(.) Le point eſt employé très-communément en Muſique : il n'a aucune valeur par lui-même; mais il a celle de la moitié de chacune des notes, après leſquelles il eſt immédiatement poſé. Son effet eſt de prolonger le ſon d'une moitié en ſus; ainſi lorſqu'on chante une noire, après laquelle on trouve un point, on continue le ſon autant de temps qu'il faudra pour faire la valeur de cette noire, & d'une demi-noire, qui eſt une croche; & ainſi des autres notes.

Les Silences.

Lorſque les voix, ou des inſtruments exécutent en même temps les différentes parties d'un air, il eſt aſſez ſouvent dans le projet du Compoſiteur qu'une partie ceſſera plus ou moins

moins de temps d'exécuter, pendant que l'autre continuera, & ainſi réciproquement; c'eſt pourquoi il y a des ſignes qui marquent l'eſpace de temps qu'on doit ſe taire. On a donné à chacun une poſition ou une figure différente pour pouvoir diſtinguer leurs valeurs relatives aux notes, pendant la durée deſquelles on doit ceſſer de chanter ou d'exécuter. C'eſt ce qu'on appelle en général les ſilences.

Noms & valeur des Silences.



La poſe vaut une ronde.
La demi-poſe vaut une blanche.
Le ſoupir vaut une noire.
Le demi-ſoupir vaut une croche.
Le quart de ſoupir vaut une double croche.

On prend auſſi la poſe pour le ſilence d'une meſure entiere quelqu'elle ſoit, & de même la demi-poſe pour une demi-meſure.

Des Dieſes & Bémols immédiatement après les Clefs, & des mêmes par accident.

Les dieſes & bémols, écrits immédiatement après les clefs, hauſſent ou baiſſent d'un demi-ton juſqu'à la fin de l'air la ligne ſur laquelle ils ſont poſés; ainſi toutes les notes qui ſe rencontreront ſur ces lignes, hauſſeront d'un demi-ton pour le dieſe, & baiſſeront d'autant pour le bémol.

Indépendamment de ceux-là, il s'en met encore dans le courant des airs à d'autres notes; mais ceux-ci ne font leurs effet que ſur la note même à laquelle on les joint: c'eſt ce qu'on appelle dieſes & bémols par accident.

Des mouvements, meſures, temps, repriſes & autres ſignes.

Un des grands agréments de la Muſique, eſt la diver-

ſité des mouvements depuis les plus lents juſqu'aux plus vîtes.

Définitions.

Tout mouvement eſt accompli par des meſures.
Toute meſure renferme des temps égaux.
Tout temps eſt une note ou ſa valeur.
Tout air eſt aſſujetti à une meſure quelconque.

Meſures & Temps.

Toutes les meſures ſe réduiſent en général à trois ſortes.

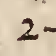
La meſure à deux temps.
La meſure à trois temps.
La meſure à quatre temps.

Chaque meſure d'un chant eſt toujours ſéparée de la ſuivante par une barre qui coupe toutes les cordes.

On écrit la meſure immédiatement après la clef, & après les dieſes ou bémols ſi il y en a d'écrits auprès de la clef.

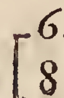
Lorſqu'une meſure eſt écrite avec des chiffres l'un ſur l'autre, celui de deſſus marque les temps, & celui de deſſous les notes qu'on a choiſi ; c'eſt dans ce cas ſeul où on ne nomme pas les notes par leurs nom ; mais par leur valeur relative à la ronde. Par exemple quand on écrit $\frac{3}{2}$ trois veut dire trois, & deux veut dire blanches. $\frac{3}{8}$ Trois eſt trois huit ſignifie croches. $\frac{3}{2}$ Indique donc la meſure à trois blanches. $\frac{3}{8}$ Indique la meſure à trois croches, &c. Voyez ci-deſſus les chiffres ajoutés à la valeur des notes.

—Deux temps lents, qui ſont deux blanches ou leur valeur.

2—Deux temps ordinaires qui ſont quatre noires ou valeur.

—Deux temps vîte qui ſont deux noires ou leur valeur.

—Deux temps inégaux qui ſont trois noires à chaque temps ou valeur.

—Deux temps inégaux qui ſont trois croches à chaque temps ou valeur.

$\left[\frac{3}{2}\right.$—Trois temps lents qui ſont trois blanches ou leurs valeur.

3 ou $\frac{3}{4}$ Trois temps ordinaires qui ſont trois noires ou leurs valeur.

$\left[\frac{3}{8}\right.$—Trois temps plus vîtes qui ſont trois croches ou leurs valeur.

C—Quatre temps qui ſont quatre rondes ou leurs valeur.

$\left[\frac{12}{8}\right.$—Quatre temps inégaux qui ſont trois croches à chaque temps ou valeur.

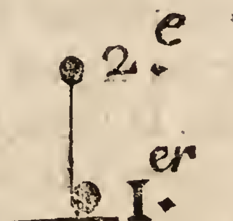
Le terme *ou leurs valeur*, qui termine ci-deſſus l'explication de chaque eſpece de meſure, ſignifie que quelques notes qu'on emploie dans chaque meſure, leurs total ne doit pas excéder la valeur des temps : ceci ſera éclairci à l'air ci-deſſous.

Battre la Meſure.

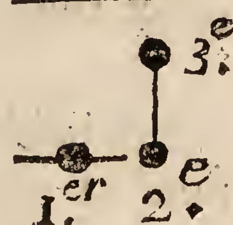
On ſe ſert du pied ou de la main, quand elle n'eſt pas occupée, comme d'un balancier, pour marquer avec une égalité ſcrupuleuſe chacun des temps renfermés dans chaque meſure : c'eſt ce qui s'appelle battre la meſure. Celui qui bat la meſure dans un grand chœur de Muſique, ſe ſert d'un bâton long d'un pied, avec lequel il fait le moins de bruit qu'il peut.

Exemple avec la main.

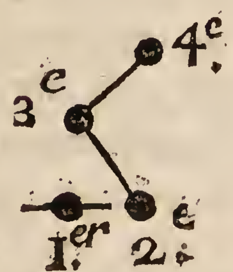
A 2 temps { Pour le premier la main à plat. Pour le 2 la main élevé en l'air. }



A 3 temps { Pour le premier la main à plat. Pour le 2 la main retournée. Pour le 3 la main élevée en l'air. }



A 4 temps { Pour le premier la main à plat. Pour le 2 la main retournée. Pour le 3 la main élevée & biaiſant de droit à gauche. Pour le 4 la main plus élevé biaiſant de gauche à droit. }



Tremblements.

Les tremblements ſe font avec la voix & ſur les inſtruments. On les marque au-deſſus de la note qu'on doit trembler ainſi. × +

On les diviſe en { Supérieurs. Inférieurs.

Les ſupérieurs font entendre le ſon de la note d'audeſſus de celle qu'ils ſonnent, & les inférieurs celle d'audeſſous.

Supérieur.	*mi fa mi fa mi fa mi, &c.*
Inférieur.	*mi re mi re mi re mi, &c.*

On ne nomme point les notes du tremblement, c'eſt l'oreille ſeule qui les fait exécuter juſte.

Il faut trembler de la voix & non du goſier, qui eſt ce qu'on nomme chevroter; parce qu'alors on imite le bruit déſagréable, & précipité des chevres.

Guidons.

Les guidons ⁀ ſont comme on voit de petits zigzag qu'on met au bout de chaque portée. On nomme ainſi les cinq lignes ou cordes parmi leſquelles on écrit les notes ſur la ligne que doit occuper la note qu'on trouvera la premiere à la portée ſuivante, pour donner le temps à l'œil de l'aller chercher. V. *pag.* 605.

Liaiſons.

Les liaiſons ⁀ ſervent à joindre une note à la ſuivante pour la continuation du ſon. Par exemple, ſi il y a deux *ſol* de ſuite, & qu'il y ait une liaiſon de l'une à l'autre, on nomme ou on frappe d'un coup de langue le premier *ſol*, & on continue le ſon ſuivant la valeur du ſecond *ſol*, ſans le nommer ni l'articuler. Sans la liaiſon, il faudroit les nommer ou les frapper toutes deux.

La liaiſon exprime encore les ports de voix & les coulés. Une autre eſpece de liaiſon, eſt celles des croches &

doubles croches. On les lie enſemble dans certains cas ; elles ſe ſéparent dans d'autres.

Les croches & doubles croches, dont trois font un temps, ſe lient comme on va voir.

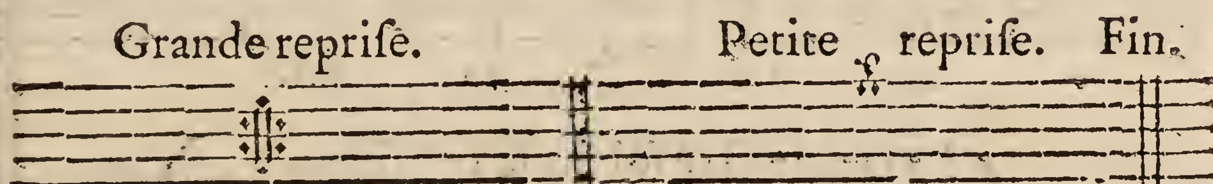
Exemple de ce que deſſus depuis le guidon.



Repriſes & fin.

Preſque tous les airs ont un commencement qu'on répete deux fois, & une repriſe qu'on répete auſſi deux fois. On l'appelle grande repriſe, lorſqu'il y a en outre une petite repriſe, c'eſt à-dire, quelques meſures à la fin qu'on répete encore après avoir dit deux fois la grande repriſe : tout cela a des ſignes différents. Il y en a un auſſi à la fin d'un air pour marquer qu'il eſt terminé.

Exemple.



Dans les airs où l'intention de l'Auteur eſt qu'on retourne au commencement, on ſe ſert du terme Italien *da Capo*, qui veut dire plus briévement *retournez au commencement.*

Du terme Solfier.

Solfier eſt un mot forgé & emprunté de la note *ſol*, qui

ſignifie nommer toutes les notes à meſure qu'on les chante. Les commençants ne peuvent guères s'en diſpenſer ; mais lorſqu'ils acquerent de l'habitude, ils ne les nomment plus qu'intérieurement, & chantent *la*, *la*, *la*, ou les paroles qui ſe trouvent deſſous. La grande facilité ne peut s'acquérir que dans les concerts où on s'accoutume à la meſure & à maintenir ſa partie, malgré les autres différentes qu'on entend autour de ſoi.

Analyſe.

Comme nous avons bien retenu ce qui a été dit juſqu'à préſent, nous pouvons faire l'analyſe du chant ſuivant.

ré mi fa mi ré ut ré ré ut ré ſi ut
1 2 3 4 5

ré mi fa ſol la ſol fa mi fa ré mi la fa fa fa mi
5 6 7 8 9

mi ſol fa mi ré mi ut re
9 10 11 fin.

Premiere meſure. {
La clef de G ré ſol ſur la 1ere ligne.
Un *dieſe* après la clef ſur le fa, toute la quatrieme ligne ſera fa dieſe.
La meſure a 3 temps ordinaires qui eſt trois noires.
Un ſoupir, ſilence valant une noire.
Une noire.
Un point valant la moitié de la noire.
Une croche.
} ci trois noires.

2 mesure.	Deux noires. Un point moitié de la derniere noire. Une croche l'autre moitié.	ci 3 noires.
3 mesure.	Une blanche valant deux noires un *diese* par accident. Une noire.	ci 3 noires.
4 mesure.	Deux noires la derniere *bécarre*. Un point moitié de la derniere noire. Une croche, l'autre moitié.	ci 3 noires.
5 mesure.	Six croches liées deux à deux.	ci 3 noires.
6 mesure.	Une croche & deux doubles croches liées valant une noire. Quatre croches liées deux à deux valant deux noires.	ci 3 noires.
7 mesure.	Une blanche valant deux noires. Un point valant la moitié de la blanche qui est une noire.	ci 3 noires.
8 mesure.	Trois noires *bémol* par accident qui fait le fa naturel.	ci 3 noires.
9 mesure.	Une blanche & une noire.	ci 3 noires.
10 mesure.	Une croche un point & une double croche liées val. une noire. Idem. Idem.	ci 3 noires.
11 & derniere mesure.	Une blanche pointée.	ci 3 noires.

Une grande reprise pour recommencer le chant qui finit la seconde fois par la derniere mesure de la liaison terminée par le signe de la fin, on ajoute quelquefois le mot *fin*.

Etendue des voix.

FEMMES & EUNUQUES.

Dessus.

Ut re mi fa sol la si ut re mi fa sol

HOMMES.

Hautes contres.

fa sol la si ut re mi fa sol la si

Tailles.

ut re mi fa sol la si ut re mi fa sol

Basses tailles.

la si ut re mi fa sol la si ut re mi

Basses contre.

fa sol la si ut re mi fa sol la si ut.

Les Tons ou Modes.

Il n'y a que deux modes ou manieres de composer en Musique.

Le mode majeur.

Le mode mineur.

Le mode mineur dépend de l'octave qui commence par une tierce mineure, qui est un ton & demi-ton.

Le mode majeur dépend de l'octave qui commence par une tierce majeure, qui est deux tons.

Cette regle a formé sept tons dont quatre ont leurs tierces mineures, & trois leurs tierces majeures, comme on va voir.

On a arrangé ces tons par lettres alphabétiques. On a composé leurs noms, de la quinte du ton que les Compositeurs nomment *la dominante*, parce que l'air roule communément autour de cette note, & de la note fondamentale ou finale du ton ainsi :

Tons. *Tierces.*

A mi la.—La si ut.—Re mi fa sol la.—Tierce mineure.

B fa si.—Si ut re.—Mi fa sol la si.—Tierce mineure.

C sol ut.—Ut re mi.—Fa sol la si ut.—Tierce majeur.

D la re.—Re mi fa.—Sol la ſi ut re.—Tierce mineure.

E ſi mi.—Mi fa ſol.—La ſi ut re mi.—Tierce mineure.

F ut fa.—Fa ſol la.—Si ut re mi fa.—Tierce majeure.

G re ſol.—Sol la ſi.—Ut re mi fa ſol.—Tierce majeure.

La premiere colonne eſt le nom des tons.

La ſeconde colonne eſt les tierces de chaque octave qui forme le ton.

Les tierces mineures ſont ici marquées. ═══ ═══

Les tierces majeures. ———

Les quintes ſont ſurmontés d'un point, ainſi que les finales.

Tranſpoſitions par Dieſes & Bémols, & leurs Gammes.

Comme les dieſes & bémols peuvent couper les tons de la voix en deux demi-tons, on en a placé pour cet effet plus ou moins après la clef. Cette manœuvre change les tierces de mineures en majeures, & de majeures en mineures; le tout pour augmenter la variété de l'exécution, principalement par rapport aux inſtruments, & afin qu'on ſache la place ſucceſſive de chaque dieſe & bémol que l'on peut ajouter aux clefs juſqu'à ſix, on en a fait la gamme ſuivante.

Gamme des Dieſes.

Fa ut ſol ré la mi.

Gamme des Bémols.

Si mi la ré ſol ut.

C'eſt-à-dire, que ſi on ne voit qu'un ſeul dieſe après la clef, il ſera poſé ſur le fa; ſi on en voit deux, le ſecond ſera ſur l'ut; le troiſieme ſera ſur le ſol, &c.

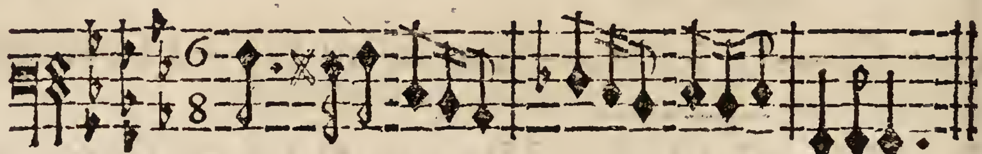
Le premier bémol ſera ſur le ſi, le ſecond ſur le mi, &c.

Transpositions des sept Tons par les Dieses & Bémols.

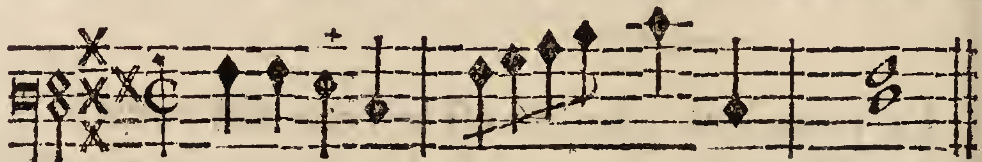
A mila mineur.



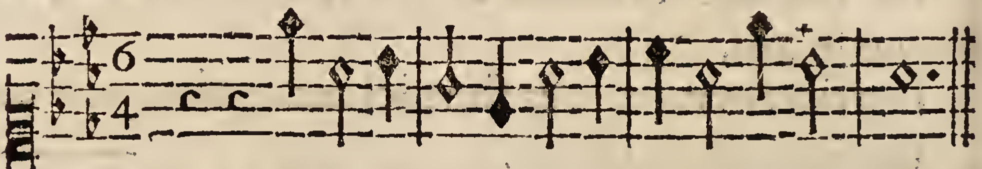
A mila mineur sur le Bémol.



A mila majeur.



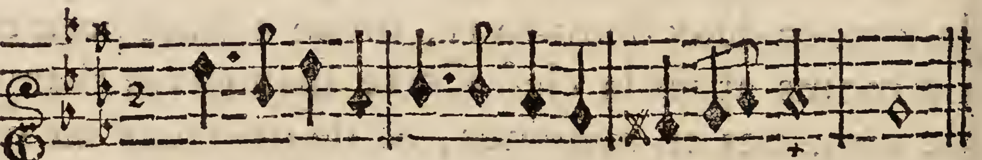
A mila majeur sur le Bémol.



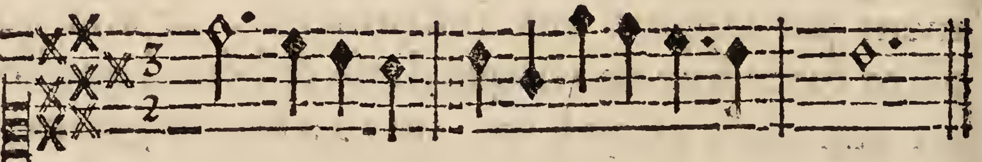
B fa si mineur.



B fa si mineur.



B fa si majeur grand Diese.



B fa si majeur.



C sol ut mineur grand Diese.



C sol ut mineur.



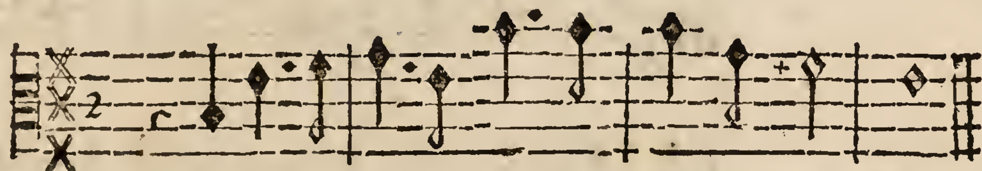
D la ré majeur.



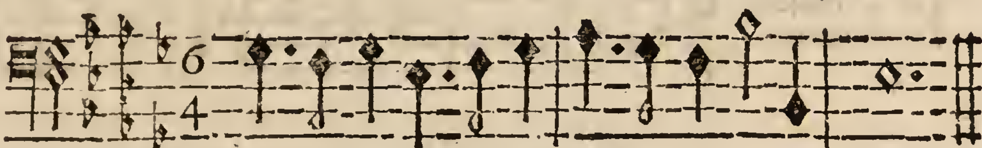
D la ré majeur sur le Bémol.



E si mi mineur.



E si mi mineur sur le Bémol.



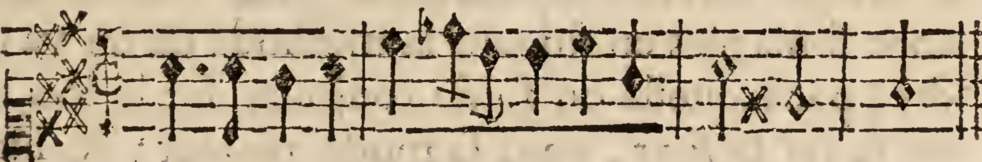
E si mi majeur grand Diese.



E si mi majeur.



F ut fa mineur Diese.



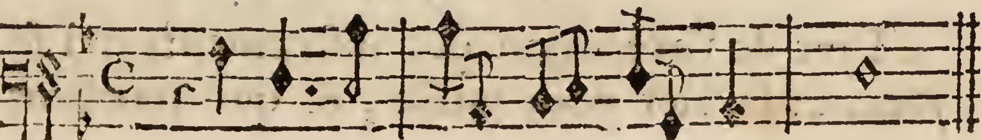
F ut fa mineur.



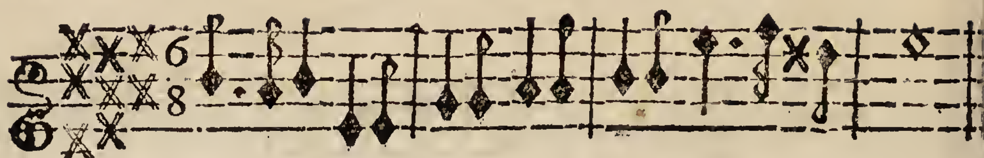
F ut fa majeur grand Diese



F ut fa majeur.



G ré ſol Dieſe mineur.



G ré ſol mineur.



G ré ſol majeur.



G ré ſol majeur ſur le Bémol.



Tranſpoſition pour les voix.

Ce que l'on nomme les tons naturels, eſt les octaves de la gamme, proprement dite, ci-deſſus page 604, ils deviennent tranſpoſés, c'eſt-à-dire, hauſſés ou baiſſés en demi-tons par les dieſes ou par les bémols qu'on ajoute à la clef, comme on les voit rangés ci-deſſus. Ceux qui jouent des inſtruments, ſçachant où ils doivent poſer les doigts pour ſonner, n'ont que cette habitude à acquérir, ſans ſonger à ſolfier. Mais les voix qui n'ont que l'oreille pour guide, ſe trouvent ſouvent embarraſſées pour chanter juſte ; elles ſeront ſoulagées en ſuivant la méthode qu'on va leurs apprendre, par laquelle on ſolfie toujours ſur le ton naturel *ut re mi fa ſol la ſi ut*, pour la mode majeur ; & ſur *re mi fa ſol la ſi ut re*, pour le mode mineur.

Cette méthode eſt de prendre au lieu de la clef, le dieſe s'il n'y en a qu'un, & le dernier dieſe, ſelon l'ordre de la gamme des dieſes, s'il y en a pluſieurs, & de le nommer *ſi*. Il en eſt de même des bémols, en nommant le dernier *fa*, ſelon l'ordre de leurs gamme.

Exemples comparés.

Tant de l'exécution des inſtruments qui ſe ſervent toujours de la clef pour guide, & qui touchent les dieſes &

bémols où ils ſçavent qu'ils doivent les trouver ſur leurs inſtruments, que de la méthode des voix pour ſolfier toujours ſur l'octave d'*ut* pour le majeur, & ſur l'octave de *ré*, pour le mineur.

G ré ſol mineur Dieſe.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

La clef indique au Joueur d'inſtruments qu'il faut qu'il touche le fa dieſe 1.
puis le mi———2.
puis le fa dieſe——3.
puis 2 ſol dieſe——4. 5.
puis 2 ré dieſe——6. 7.
puis le ſol dieſe.—8.
puis le la dieſe.—9.
puis le fa dieſe—10.
puis le ſol dieſe—11 finale.

Voyez la gamme des dieſes

Le ſixieme dieſe qui eſt ſur le mi vis-à-vis (ici) du chiffre 6. indique à la voix qu'il faut le nommer *ſi*, dont elle va ſuivre la gamme, ainſi elle trouve d'abord——ut——1.
puis——ſi——2.
puis——ut——3.
puis 2——re——4. 5.
puis 2——la——6. 7.
puis——re——8.
puis——mi——9.
puis——ut——10. dieſe par accident.
puis——re——11. finale.

On voit par cet exemple & le ſuivant, que celui qui apprend la Muſique pour chanter, étant néceſſité de ſolfier, doit mieux épeller, pour ainſi dire, un alphabet que lui eſt familier, que d'en changer les inflexions continuellement; ſeconde habitude qui devient ſuperflue & inutile à acquerir.

E si mi majeur.



L'instrument en suivant la clef touche——— mi bémol 1.
fa———2.
sol———3.
fa———4.
mi bémol-5.
mi bémol-6.
re———7.
mi bémol--8.
si bémol—9.
fa———10.
mi bémol--11. finale.

Voyez la gamme des bémols.

La voix disant *fa* au 3e. bémol qui est sur le la dit-ut—1.
re—2.
mi---3.
re—4.
ut—5.
ut—-6. octave.
si—-7.
ut —-8. octave.
sol—9.
re——10.
ut——11. finale.

Des Compositions, Airs & Termes servant à la Musique.

La Musique compose & exécute avec ou sans accompagnement.

La basse continue étant la baze de toute Musique, & par conséquent exprimée ou sous-entendue, ne peut être nommée accompagnement à cause du sens qu'on donne à ce ter-

me, qui ſignifie quelques parties de rempliſſage, comme peſſus, tailles, &c. qu'on fait marcher meſure à meſure avec la partie dans laquelle le chant réſide.

La Muſique s'écrit en deux manieres, ſçavoir : en partition, c'eſt-à-dire, toutes les parties l'une ſous l'autre.

En parties ſéparées, c'eſt-à-dire, chaque partie écrite à part.

Les monologues ſont des airs ſérieux & tendres pour une voix ſeule.

Les récitatifs ou dialogues ſont des chants dont la meſure varie pour s'accommoder aux paroles, c'eſt proprement une converſation en Muſique de pluſieurs perſonnes l'une avec l'autre.

Les duo ſont des airs qui s'exécutent à deux voix ou à deux inſtruments.

Les trio s'exécutent à trois voix ou inſtruments.

Les quatuor à quatre voix ou inſtruments.

Les chœurs s'exécutent avec toutes les parties, voix & inſtruments.

Les ariettes, petits airs légers à voix ſeule.

Airs de Violon François.

L'ouverture eſt le premier air de violon qui commence une compoſition plus étendue, comme un Opéra, un Ballet, &c. elle eſt ordinairement de pluſieurs mouvements; le commencement fier, la repriſe gaye & vive, & la fin lente.

Les rondeaux ſont des airs qui ont pluſieurs repriſes, à la fin de chacune deſquelles on répete le commencement.

Les ritournelles ſont comme les annonces du chant qui va ſuivre.

Les préludes ſont des airs qui précedent le chant ou la piece qui va ſuivre; mais qui n'en expriment rien.

L'entracte eſt un air de violon qui ſe joue entre un acte & le ſuivant.

Pour les Danſes.

Les entrées ſont des airs de caracteres, comme de ſonges,

de Bergers, de Démons, de Guerriers, &c. on les faits de tous mouvements.

Les marches sont des especes d'entrées de Guerriers, de Peuples, &c.

La sarabande est un air à trois temps assez court; mais lent, grave & sérieux.

La passacaille, air à trois temps qui commence en frappant, & qui marche de quatre en quatre mesures redoublées; l'air est long, lent, tendre & sérieux.

La chaconne, air à trois temps qui commence en levant, & qui marche de quatre en quatre mesures redoublées; il va assez rondement.

La courante, air à trois temps grave & sérieux.

Fanfarre, air gai & brillant destiné à être exécuté avec des Trompettes; on le note sur leurs tons C sol ut.

Muzette, air gai & tendre destiné à être joué par des muzettes, & noté sur leurs tons G ré sol & C sol ut.

Tempête, air très-vîte & par éclats pour imiter les vents & les orages.

Vilanelle, espece de rondeau gai & dans le goût champêtre.

Écho, air à couplets redoublés en adoucissant le son la seconde fois.

Les branles sont des airs villageois gais ou graves. Il y en a de plusieurs sortes, branle gai, branle à mener, &c.

Les Allemandes, airs à quatre temps qui commencent sur la fin de la premiere mesure: elles sont assez graves.

La bourrée, air à deux temps très-gai, qui commence en levant: le commencement à deux fois quatre mesures, & la reprise deux fois huit mesures.

La Paysanne, air sautillant & vif pour imiter les danses de Paysans.

La Forlanne, air à deux temps très-gai, on commence en levant.

La Pavanne, air à deux temps grave & sérieux.

Les Furies, airs de démons, ordinairement très-vîtes.

L

La Gigue, air ordinairement à $\frac{6}{8}$ très-gai & sautillant.
Les Canaries, espece de petite gigue gaie & courte.
La Gavotte, air à deux temps. Il y en a de tendres & de gaies.
Le Menuet, air à trois temps assez gai, qui commence en frappant.
Le Passepied, petit air à $\frac{6}{8}$ très-gai.
Le Rigodon, petit air vif & gai.
Les Tambourins, petits airs très-vifs.
Les Contredanses, petits airs gais que l'on danse ordinairement à huit personnes.
La Loure, air à deux temps marqué & pesant.
La Pantomime, nouvel air de caprice qui change de mesures dans le courant de l'air, suivant l'idée de l'Auteur.

MUSIQUE ITALIENNE.

Nous ne contrefaisons de la Musique d'Italie que quelques arriétes pour les voix, le reste est instrumental.

SÇAVOIR:

Les Sonates, qui sont, deux airs graves & deux gais entremêlés.
A violon seul.
A deux violons.
En trio.
En grand *concerto* ou *concerto grosso*, chœur d'instruments.

Termes François & Italiens qui indiquent les mouvemens.

Lentement——*Adagio.*	Vîte————*Presto.*
Gravement——*Gravé.*	Doux————*Piano.*
Assez lent——*Andanté.*	Fort————*Forté.*
Vif——————*Vivacé.*	Piqué————*Spiccato.*
Gai——————*Allegro.*	Tendrement-*Amoroso affectuoso, &c.*

DES INSTRUMENS DE MUSIQUE.

TOus les inſtrumens de Muſique, tant anciens que modernes, qui ont été imaginés dans toutes les Nations, compoſeroient un article d'une trop grand étendue, & qui ſeroit plus curieux qu'utile : il a paru, cela étant, qu'il ſuffiroit ici de ne parler que de ceux qui ont été adoptés par les Nations policées de l'Europe, telles que l'Italie, la France, l'Angleterre, l'Allemagne, &c. où la Muſique eſt chérie & dans ſa perfection.

Des Inſtrumens en général.

On a imaginé & conſtruit les divers inſtrumens de Muſique avec pluſieurs matieres ſeches & ſonores : beaucoup ſont faits avec des bois auxquels on a trouvé ces qualités. Le Sapin tient le premier rang parmi les inſtrumens à cordes, le Buis, les bois des Indes, l'Erable ont été préférés aux autres bois pour les inſtrumens à vent. L'yvoire, qui provient des dents de l'Eléphant, y ſert auſſi quelquefois. Parmi les métaux, le cuivre a eu la préférence ſur l'argent, qui lui eſt inférieur à cet égard.

Les inſtrumens à vent ont tous des embouchures factices (excepté la flute traverſiere & le fifre.) Ces embouchures ſont de petits canaux ou conduits de diverſes matieres qu'on met à la bouche pour communiquer ſon ſouffle dans l'inſtrument, & le faire rétentir. Les trous qu'on a percé dans ſon étendue ſe bouchent & s'ouvrent par le moyen du bout des doigts qu'on place deſſus, pour que l'air qui s'en échappe, faſſe les différens tons. Les ſeuls inſtrumens à vent, faits avec le cuivre ou l'argent, n'ont qu'une embouchure, & ſont ſans trous : c'eſt la preſſion ſeule plus ou moins forte des levres contre l'embouchure, qui, aidée de l'oreille, les rend juſtes ou faux.

Comme il y a apparence que les inſtrumens à vent, étant

les moins compliqués, ont été imaginés les premiers, c'est par eux qu'on va commencer.

Instrumens à vent.

Presque tous ceux-ci, faits de bois & à trous, se divisent en trois parties. Voyez *Planche XXIII.*

La tête A. où est l'embouchure.

Le corps B. où sont la plus grande partie des trous.

La pate C. qui le termine, a aussi quelques trous.

Les différentes embouchures.

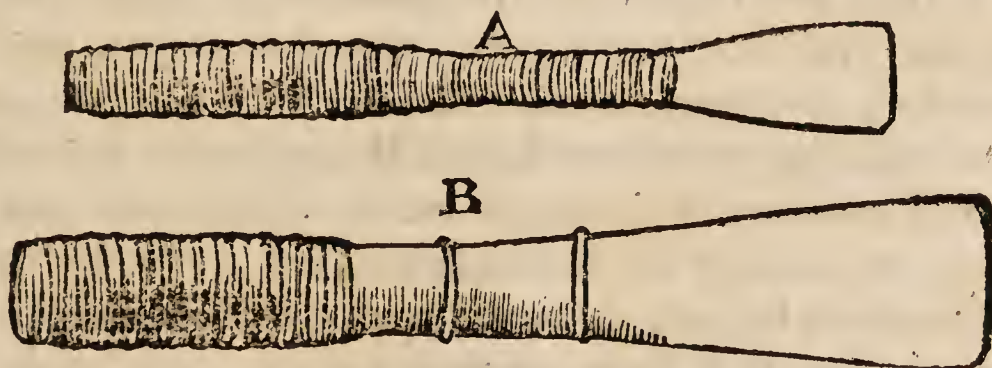
L'embouchure de la flute traversiere & du fifre n'est qu'un trou rond plus grand que les autres, placé vers le haut de la tête.

L'embouchure du haut-bois, du basson & du cromorne, est un anche.

L'Anche.

L'anche se fait avec une espece de roseau qui s'éleve très-haut, & dont les nœuds sont éloignés l'un de l'autre. On coupe ce roseau aux nœuds : on le fend en long par le milieu : on ôte une moëlle qui occupe l'intérieur, puis on le fend par-dessus en travers, à son milieu, sans le déjoindre : on le ploie : on joint les deux bouts qu'on lie ensemble sur un petit mandrin de fer : on finit par couper & séparer tout-à-fait en travers les deux moitiés d'en haut, on les amincit vers les bouts, & l'anche est fait.

Les anches servent aussi à la musette, mais d'une autre façon.



Nota. Comme l'anche du haut-bois se met & s'enfonce dans un trou qui est au haut de sa tête ; pour le faire, on roule sur le mandrin avant de lier, une petite lame de cuivre sur laquelle on lie le bas de

l'anche, auquel elle reste, afin qu'il ne s'applatisse pas quand on l'enfoncera dans le trou, ce qui ne se fait pas pour l'anche B. du basson & celui du cromorne, parce que leurs serpentin ou boccal entre dans la queue de l'anche.

Embouchures des Instrumens de cuivre.

Il ne s'en fait que de deux formes, & toutes de métail : ces instrumens sont la trompette & la trompe, ou cors-de-chasse.

L'embouchure de la trompette est un petit canal de cuivre ou d'argent, qui perce au fond d'un petit gobelet rond d'environ une demi-pouce de diametre & autant de creux, épais d'une ligne ou plus : on enfonce ce petit conduit dans un trou qui est au haut du canal de la trompette ; on bouche le petit gobelet avec les lévres, & on souffle dedans.

L'embouchure de la trompe, est faite précisément comme un petit entonnoir rebordé & communément d'argent : on enfonce la queue dans le haut du canal de la trompe, puis on souffle dedans.

Nota. L'embouchure du serpent est la même chose que celle de la trompette ; mais elle est d'yvoire, comme on verra à son article.

Embouchures en sifflet.

Les instrumens qui se bouchent, par le moyen d'un sifflet qui compose leurs tête, sont la flute à bec, les flutets des tambourins, les flageolets.

Le clarinet ou haut-bois de forêt s'embouche par le sifflet de chalumeau, c'est-à-dire, par une fente en long, coupée sur le haut de l'instrument.

Les Clefs.

Lorsque les trous des instrumens à vent sont trop éloignés l'un de l'autre pour que les doigts puissent y atteindre, on y met des clefs de cuivre ou d'argent, dont la queue s'allonge jusqu'aux doigts. Il s'en fait de deux especes, les unes bouchent le trou, & ne se débouchent que quand on appuie le doigt sur leurs queues ; les autres au contraire sont toujours levées, & ne bouchent que quand on appuie sur la queue, & se relevent tout de suite si on ôte le doigt : celles-ci sont composées différemment des premieres, & sont ordinairement plus longues. Voyez *Pl. XXIII.* la grande clef ouverte du haut-bois, & la petite clef fermée.

Inſtrumens à accords.

Les inſtrumens à accords, ſont à vent ou à cordes. Ils ſonnent par différens moyens qu'on dira à leurs articles.

A peau tendue & bâtons.

Les inſtrumens à peau tendue & bâtons réſonnent en frappant ſur la peau, avec des bâtons faits exprès : tels ſont les timbales, les tambours, les tambourins de Provence.

A cordes.

Les inſtrumens à cordes ſont très-différens entr'eux; les uns ſont conſtruits pour tendre deſſus des cordes de fil-de-fer & de laiton : parmi ceux-ci il y en a qui ſont mêlés de cordes à boyau. Il y en a qu'on ne fait réſonner qu'en les tirant un peu avec les doigts; tels ſont *le luth*, *le théorbe*, *la harpe*, *la guitarre*, &c. On en fait parler d'autres en les tirant avec des épingles, *le pſaltérion*; d'autres en les frappant avec des petits bâtons, *le timpanon*; d'autres en les frottant rapidement avec une petite roue, *la vielle*, quelques-uns ſont à claviers & ſautereaux, *le claveſſin*, *l'épinette*, dont chaque ſautereau frappe une corde & retombe auſſi-tôt.

Le ſautereau eſt une jolie méchanique. Lorſqu'on abaiſſe la touche du clavier, elle le prend par-deſſous, & le fait réellement ſauter. Le bout d'une plume de corbeau enfoncé horiſontalement dans un petit morceau de bois plat enclavé dans la fourchette du ſautereau, rendu mobile au moyen d'un petit crin qui lui ſert de reſſort, tout cet aſſemblage fait que le ſautereau s'élevant, la pointe de la plume de corbeau frappe ſubitement la corde; le petit crin cede, le petit bâton plat recule, paſſe au-delà, il cede encore en retombant, & le ſautereau ſe retrouve à ſa place juſqu'à nouvel ordre.

Inſtrumens à archet.

PLANCHE XXII.

Les inſtrumens qu'on fait ſonner avec un archet ſont tous montés avec des cordes à boyau.

Cordes à boyau.

Les cordes à boyau ou de boyaux, qui ſont ſi utiles dans la Muſique, ſont conſtruites avec les petits boyaux du mouton, & jamais d'aucun autre eſpece d'animal. La préparation qu'on leurs donne les rend élaſtiques, & capables d'être extrêmement tendues ſans caſſer, ce qui fait que l'archet coulant deſſus, elles rendent un ſon proportionné à leurs groſſeur & à leur tenſion. Plus la corde eſt fine, déliée & courte, plus le ſon eſt aigu & haut.

La corde la plus fine de ces inſtrumens ſe nomme la chanterelle *a.* les autres n'ont que le nom de leurs nombre, comme la ſeconde, la troiſieme, &c. la derniere s'appelle encore le bourdon *b.* parce qu'elle ſonne les tons les plus bas. On ſe ſert aſſez ſouvent, pour les baſſes cordes, de cordes filées & demi-filées. On nomme cordes filées, celles qui ſont entourées de fils-de-cuivre argenté, ſi près à près, que la corde en eſt entierement cachée. Les demi-filées ſont celles où chaque tour de fil eſt un peu éloigné de l'autre : on prétend que par ces moyens, la corde en devient plus ſonore.

Archet.

L'archet AA. eſt une baguette longue, ordinairement de deux pieds, pliante, mais avec quelque réſiſtance : le bout le plus menu, eſt un peu coudé, & ſe termine en pointe. On attache à ce bout nombre de crins de cheval noirs ou blancs, on les arrête vers le gros bout ; & afin de les tendre & de les éloigner de la baguette d'un pouce ou plus, on met en bas, entre deux, une eſpece de coin de bois nommé la hauſſe C.

Quoique le crin ſoit rude par lui-même, il ne l'eſt cependant pas aſſez pour tirer tout le ſon poſſible des cordes lorſqu'on le fait gliſſer deſſus ; c'eſt pourquoi, afin qu'il gratte davantage, on le frotte tout du long de temps en temps avec de l'arcanſon : cet arcanſon eſt le marc reſté au fond des alambics où on a diſtilé une poix ou réſine nommé bray ſec.

A tous les inſtrumens qui ont un manche, c'eſt la main gauche qui le tient, dont les doigts parcourent les cordes, & forment les ſons.

Structure des Inſtrumens à manche.

Les inſtrumens à manche commencent par une tête & col, eſpace creux aux deux côtés duquel ſont des trous dans leſquels ſont enfoncées des chevilles de bois à tête platte *ee*. On roule les cordes ſur ces chevilles : on les tend & détend en tournant la cheville.

Le fillet EE. au-deſſous eſt une traverſe avec des hoches eſpacées également, dans leſquelles chaque corde paſſe, & qui en fixent la longueur réſonnante.

Le manche eſt ſolide, voûté en deſſous, & tient au corps. La touche du manche G. eſt preſque platte ; c'eſt la partie du manche au-deſſus de laquelle les cordes coulent : elle s'éleve un peu au-deſſus du corps. Il ſe trouve des inſtrumens auxquels cette touche eſt barrée de diſtance en diſtance par pluſieurs touches : ici ces touches ne ſont que des anneaux de corde à boyau qui traverſent & embraſſent la grande touche & le manche ; elles ſervent à faire les tons juſtes.

Le corps auquel le manche tient, & qui eſt fermé par la table HH. varie ſuivant le caractere de l'inſtrument:aux uns, il eſt plat en deſſous ; aux autres, arrondi en côtes de melon ou demi oval ; à d'autres, ſon ventre va toujours en élargiſſant. Il y en a d'échancrés par les côtés, d'autres pleins.

La table, qui ferme tout le corps par devant, ſe doit faire toujours avec une eſpece particuliere de ſapin ſans nœuds ; on la fait très-mince, afin qu'elle ſoit plus ſonore : elle eſt platte, on la perce à quelques inſtrumens vers les côtés avec des entailles faites en eſſes II. à d'autres, dans les milieux, avec des roſettes découpées, le tout pour occaſionner le rétentiſſement du corps.

Le chevalet L. eſt de bois découpé : il eſt aiſé de le voir dans la Planche, & l'endroit L. où il eſt poſé debout ſur la table.

L'ame eſt un petit bâton poſé de bout, en dedans, vers le deſſous du chevalet. Il y a des chevalets, à certains inſtrumens, qui ne ſont que des tringles de bois ſur leſquelles

les cordes paſſent ; d'autres, qui ne tiennent que par un côté, & qui ſont mobiles.

La pate M. dont on voit la forme & l'uſage dans la Planche, eſt attachée au bas du corps par des boutons.

DIVISION DES INSTRUMENS SUIVANT LEURS DIFFERENS USAGES.

Inſtrumens de grande étendue, propres à exécuter toutes toute ſorte de Muſique & de tranſpoſitions, autrement Inſtrumens des grands Concerts, &c.

POUR LES DESSUS.

LE Violon . . . . à cordes de boyaux & archet.
Le Haut-bois . . . . à vent & anche.
La Flute traverſiere . . . . } à vent.
La petite Flute ou deſſus de Flute traverſiere. }
Le par-deſſus de Viole . . . à cordes de boyaux & archet.

Pour les parties du milieu.

La Quinte de Violon . . . à cordes de b. & archet.

Pour les Baſſes.

Le Violoncelle . . . . à cordes de b. & archet.
Le Baſſon . . . . à vent & anche.
La Contre-Baſſe de Violon . . à cordes de b. & archet.
Le Claveſſin . . à accords . . à cordes de laiton & d'acier.

Inſtrumens d'Egliſe.

Le Serpent . . . . à vent & embouchure.
L'Orgue, *Organo* . . . à accords . . . à vent avec des ſoufflets.

Inſtrumens de Guerre & de Chaſſe.

(*de cuivre*)
La Trompette, *Tromba* . . . deſſus . . . à vent & embouchure. } Cavalerie.
(*de cuivre*)
Les Timbales . . . baſſe . . . à peau tendue & bâtons. }

Le Fifre . . . . . . par-dessus . . . . . . à vent. } Infanterie.
Le Tambour ou Caisse .. à peau tendue & bâtons. }

Le Haut-bois (avec le Tambour) servent aux Dragons, & & quelquefois à l'Infanterie . . . à vent & embouchure. (*de cuivre*)

La Trompe ou Cors-de-Chasse sert à la chasse aux chiens courans, qu'on nomme chasse à cors & à cris . . . . à vent & embouchure de Chalumeau.

Le Clarinet ou Haut-bois de forêts, joue avec les Cors-de-Chasse dans les Concerts,

Instrumens pour la Danse.

La Poche . . . . par-dessus . . . . . . à cordes de b. & archet.
La Muzette . . . dessus . . à accord . . . à vent, anche & soufflet.
La Vielle . . . dessus . . à accord . . . à cordes de b. & roue.
Les Tambourins *de Provence*, à peau tendue, accompagnés de leurs flutes; *de Biscaye*, à cordes de boyau & bâton, par-dessus, à vent.
Le Tambour de Basque . . . . à peau tendue.
Les Castagnettes . . . . de bois dur.

Instrumens d'amusement.

La Flute-à-bec . . . . . dessus . . . . . à vent.
Le Flageolet . . . . par-dessus . . . . à vent.
Le petit Flageolet . . . par-dessus pour les Serins à vent.
La Trompette-Marine . . . dessus . . . à corde de b. & archet.
L'Epinette . . . . . . à accords . . . à cordes de laiton.
Le Psaltérion . . . à accords . . . à cordes de laiton & épingles.
Le Timpanon . . . à accords . . . à cordes de laiton & bâtons.
La Guimbarde ou Trompe de Laquais . . . . par-dessus . . . . de cuivre ou de fer.

Instrumens hors d'usage, mais qui peuvent y revenir.

Le Cromorne . . . . . . contre-basse . . . . à vent.
La Viole ou Basse-de-Viole . . . basse . . . à cordes de b. & archet.
Le dessus de Viole . . . . . . dessus . . . à cordes de b. & archet.
La Harpe . . . dessus & basse . . . à cordes de b. à pincer.
Le Luth . . . . à accords . . . . à cordes de b. à pincer.
La Guitarre . . . à accords . . . . à cordes de b. à pincer.
Le Théorbe .. à accords .. à cordes de laiton & de b. à pincer.

INSTRUMENS DES GRANDS CONCERTS.

Le Violon, *en Italien* Violino.

Planche XXII.

Cet inſtrument eſt, ſans contredit, le plus beau des inſtrumens & l'ame des Concerts, le ſon en eſt doux & brillant, & il a beaucoup d'étendue, mais il eſt très-difficile à jouer parfaitement bien; on peut même dire qu'il faut un talent particulier pour le pouſſer à un degré ſupérieur.

Le Violon n'a que quatre cordes longues d'un pied ou environ depuis le ſillet juſqu'au chevalet.

La chanterelle qui ſe monte au *mi* au-deſſus de l'*amila*.

La ſeconde, qui eſt l'*amila*, donne le *la*.

La troiſieme, *ré* au-deſſous du *la*.

La quatrieme ou le bourdon, *ſol* au-deſſous du *ré*.

Cet accord ſe nomme l'accord à vuide.

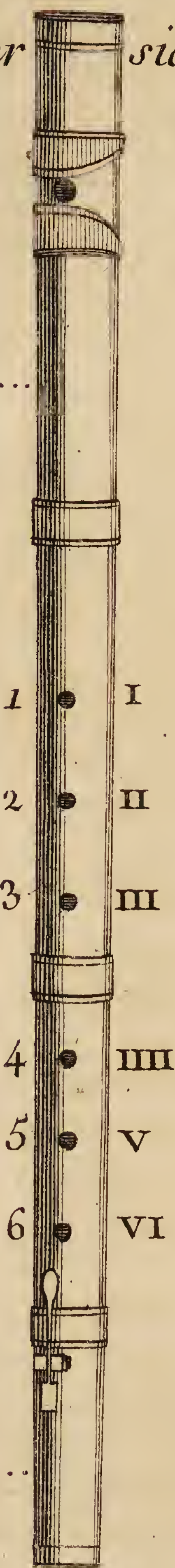
Etendue.

Sol	Ré	La	Mi
La	Mi	Si	Fa
Si	Fa	Ut	Sol
Ut	Sol	Ré	La
Ré *	La *	Mi *	Si
Mi	Si	Fa	Ut
Fa	Ut	Sol	Ré
Sol	Ré	La	Mi
			&c.

Les tons vont en baiſſant depuis la chanterelle juſqu'au bourdon, en ſuivant l'ordre des notes: ainſi le *mi* de la ſeconde, marqué d'une étoile, eſt à l'uniſſon du *mi* accord de la chanterelle; mais il eſt moins éclatant, parce que la corde eſt plus groſſe. Le *la* étoilé de la troiſieme, a l'uniſſon du *la*, accord de la ſeconde, &c. Ainſi il ne faut compter, pour cette partie, que depuis le haut de la chanterelle *mi*, paſſant par les notes étoilées, juſqu'au *ſol* du haut du bourdon ou quatrieme, attendu que toutes les notes, au-deſſous des étoilées, font l'uniſſon des notes hautes de la corde précédente; ainſi donc les quatre cordes donnent un octave, trois tons, & un demi-ton: mais la chanterelle fait toute ſeule un autre octave en montant juſqu'à &c. qui marque qu'on peut aller encore au-delà. Vers le chevalet, ce que les habiles entreprennent quelquefois au dépens des oreilles des Auditeurs. Il faut donc conclure que le Violon raiſonnablement joué à deux octaves, trois tons & demi.

On tient le Violon contre l'épaule gauche, le manche en avant, ſoutenu par la main gauche.


Le Violon
Pl. XXII. P. 634
D
e
e
E
E
A
A
B
G
H
L
b
a
I
I
L
H
M
C


Flûte
traversiere
A
1 I
2 II
B 3 III
4 IIII
5 V
6 VI
C


Hautbois
1 I
2 II
3 III
4 IIII
5 V
6 VI
Clef fermée
Clef ouverte

La main gauche ayant pris ſa place au manche de l'inſtrument, le pouce ſe trouve par-derriere ; reſtent les quatre doigts, leſquels en preſſant ſucceſſivement les cordes contre la touche du manche, les rendent plus ou moins courtes, ce qui fait les différens tons. Quand la Muſique, qu'on joue, oblige d'avancer ſur les cordes au-delà des tons que les 4 doigts pouvoient exécuter dans leurs premiere poſition ; alors il faut démancher, qui eſt changer le premier doigt de place, & en faire un point d'appui ſur la corde, qui mette les trois autres doigts à portée d'aller au-delà, & d'y former des tons.

LE HAUT-BOIS, *en Italien* OBOÉ.

PLANCHE XXIII.

Le Haut-bois eſt un inſtrument à vent, dont on tire le ſon au moyen d'un anche dans lequel on ſouffle.

Le Haut-bois a aſſez d'étendue pour ſervir aux grands Concerts : en ſe mêlant avec les Violons il les anime & les égaie ſur-tout dans le bas. Il eſt un peu fort à ſouffler, & aſſez difficile à bien jouer : on le tient devant ſoi.

LA FLUTE TRAVERSIERE, *en Italien* FLAUTO.

Cet inſtrument nous eſt venu d'Allemagne vers le milieu du regne de Louis XIV. On l'appelloit alors Flute d'Allemagne ou Allemande ; mais enſuite on lui a donné le nom de Flute Traverſiere, à cauſe apparemment qu'il faut, pour la jouer, qu'elle ſoit poſée contre la levre inférieure en travers de la bouche. Cette flute eſt de tous les inſtrumens le plus ſimple, car ce n'eſt qu'un tuyau creux & percé de huit trous. Ce qu'on nomme l'embouchure, eſt un trou plus grand que les autres, qui eſt ſeul à la tête de la flute. Pour faire ſonner cet inſtrument, il faut mettre la levre inférieure à raze du bord de ce trou, & tenir la levre ſupérieure plus éloignée & en l'air, c'eſt-à-dire, ſans couvrir ni boucher le trou. Dans cette ſituation en ſoufflant, il en réſulte un ſon doux, (quoique fort) noble & moëlleux. La bonne ou la mauvaiſe embouchure dépend de la conformation des levres plus ou moins bien diſpoſées par la na-

ture. Quand cette heureuſe diſpoſition ne ſe rencontre pas, on a bien de la peine, pluſieurs même ſont obligés de renoncer à l'inſtrument.

On a trouvé depuis quelque temps une eſpece d'embouchure qui rend ceux qui n'ont pas l'embouchure naturellement bonne, capables de jouer de cette Flute auſſi aiſément que les autres. L'explication en a été imprimée, & le deſſein en eſt ajouté ici dans l'Eſtampe avec la Flute.

Il y a de grands Concerts où la Flute Traverſiere fait un bel effet; elle eſt ſur-tout excellente pour accompagner les voix avec leſquelles elle ſe marie parfaitement.

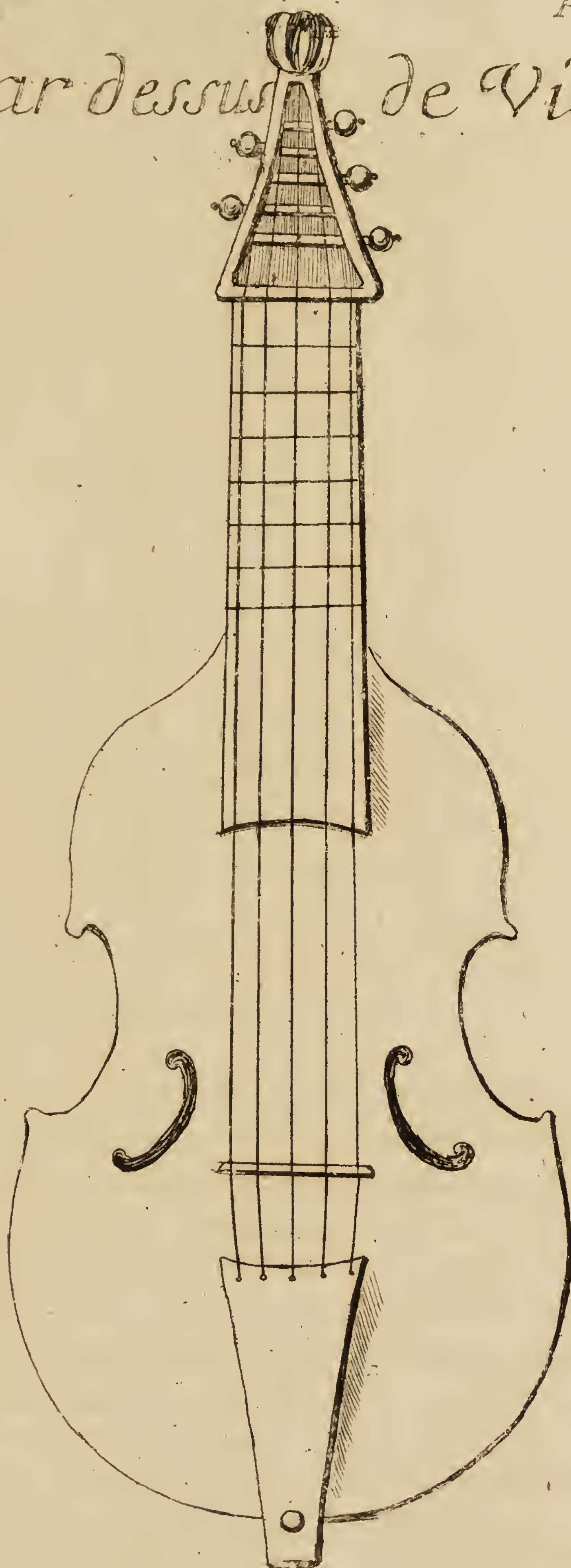
La petite Flute.

La petite Flute étoit ci-devant le par-deſſus de la Flute-à-bec; mais maintenant on ſe ſert bien plus avantageuſement du par-deſſus de la Flute Traverſiere : c'eſt réellement une Flute Traverſiere, de la moitié plus courte & plus mince, afin que ſon *amila* d'en bas ſe trouve à l'uniſſon du *la* d'en haut de la Flute Traverſiere, à laquelle elle eſt d'ailleurs reſſemblante en tout, même étendue & même doigté. On s'en ſert pour imiter le chant des oiſeaux & les Tambourins.

Le par-dessus de Viole.

Planche XXIV.

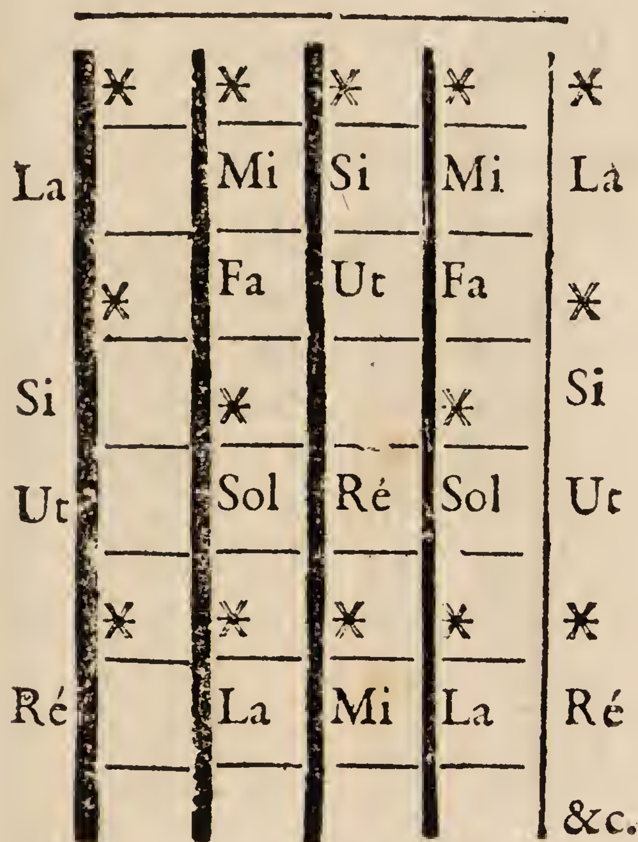
Le par deſſus de Viole étoit ci-devant un inſtrument aſſez meſquin, maigre, & d'un ſon foible; mais on s'eſt aviſé de le monter ſur un corps de violon, auquel, quoi qu'il ſoit inférieur, on peut cependant le ſuppoſer maintenant aſſez heureuſement. Les Dames ne jouent guères du Violon, le par-deſſus de Viole leur en tient lieu, parce qu'il joue à peu près tout ce que le Violon peut exécuter. Il eſt monté de cinq cordes, qu'on fait ſonner avec un archet. Les tons ſe font juſtes au moyen des touches qui barrent le manche, au nombre de ſept : ces touches ſont des cordes à boyau ſerrées & nouées en travers, de diſtance en diſtance, ſur la touche du manche.



1 pied ½

On joue cet inſtrument étant aſſis : on le poſe ſur les genoux, le manche vis-à-vis de la poitrine.

Etendue & accord.



LA QUINTE DE VIOLON, *en Italien* ALTO VIOLA.

Ce qu'on nomme Quinte de Violon, eſt un Violon d'un tiers plus ample dans toutes ſes dimenſions. Cet inſtrument ne ſert que dans les grands chœurs de Muſique inſtrumentale, où il fait ce qu'on appelle les parties de rempliſſage entre la baſſe & le deſſus, comme taille haute-contre, &c. Afin de lier l'harmonie, on le tient comme le Violon; mais ſon accord en eſt différent, étant le même que celui du Violoncelle ci-deſſous *la*, *ré*, *ſol*, *ut*.

LE VIOLONCELLE, *en Italien* VIOLONCELLO.

Cet inſtrument, à cordes de boyau & à archet, eſt la baſſe du Violon, fait comme lui; mais d'environ cinq pieds de haut, pour que ſon *amila* ſoit à l'octave au-

deſſous de celui du Violon. Il n'a quatre cordes ; mais leurs accords eſt différent de celui du Violon.

L'accord des quatres cordes à vuide. { La. Ré. Sol. Ut. }

On tient la Violoncelle entre les jambes, le manche en haut.

Etendue, deux Octaves & ſix Tons.

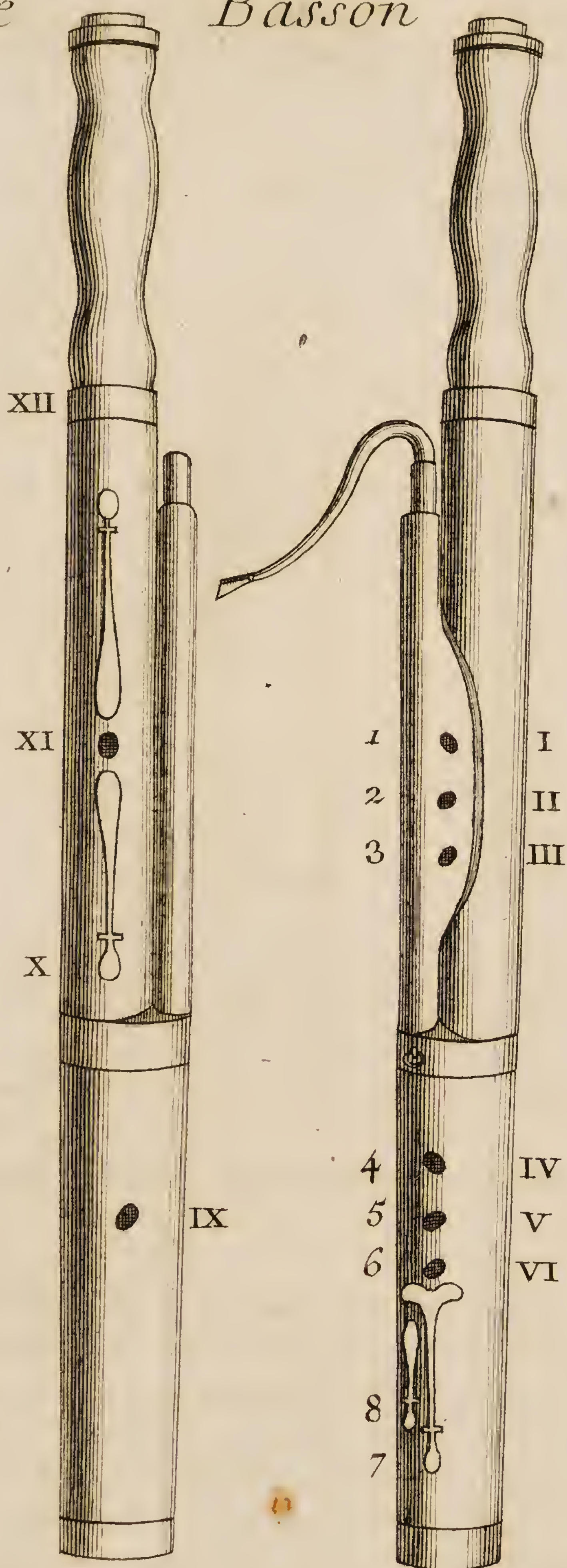
Ut	Sol	Ré	La
Ré	La	Mi	Si
Mi	Si	Fa	Ut
Fa	Ut	Sol	Ré
Sol	Ré	La	Mi
La	Mi	Si	Fa
Si	Fa	Ut	Sol
Ut	Sol	Ré	La
			Si
			Ut
			&c.

LE BASSON, *en Italien* FAGOTTO.

PLANCHE XXV.

Cet inſtrument eſt à vent & à anche ; c'eſt la baſſe du Haut-bois. Il a un ſon rond & fier. Il anime, & marque bien les baſſes, ce qui le rend très-utile dans les grands Concerts. C'eſt le plus étendu de tous les inſtrumens à vent. Le bout rond de l'anche s'enfonce par-deſſus le boccal ou ſerpentin, tuyau de cuivre recourbé en bas pour ſe trouver à portée de la bouche. Ce ſerpentin entre au haut d'un premier corps ou tuyau, lequel s'emboîte, par ſon bout d'en bas, dans une patte longue ; un autre conduit eſt percé dans la même patte à côté de celui-là, tous deux la percent d'outre en outre, côte à côte ; mais on bouche par en bas, avec du liége, cette ouverture commune, de façon que le vent ne ſçauroit ſortir ; mais il peut paſſer d'un conduit à l'autre, & remonter dans un ſecond corps qui cottoye le premier, &

Le Basson



asse même au-delà. Ces deux conduits, qui n'en sont qu'un pour le passage de l'air, sont percés de douze trous, sçavoir:

Au premier corps—trois trous.

A la patte—trois trous, dont deux par-devant sont garnis de clefs, & un par-derriere sans clef.

Au second corps—trois trous, qu'on nomme les pédales, dont celui d'en bas & celui d'en haut sont garnis de clefs ouvertes & longues, dont les queues viennent se rendre près du trou du milieu qui est sans clef. Ces quatre derniers trous ne sont joués que par les deux pouces; sçavoir, celui de la patte par le pouce d'en bas, & les trois du second corps par le pouce d'en haut.

On le tient en biais de gauche à droite, au moyen d'un cordon qui se passe dans un bouton de l'habit.

La Contre-Basse de Violon.

Cet instrument a cordes à boyau & archet a plus de 5 pieds de haut : c'est, pour ainsi dire, un Violon monstrueux, car il n'a que quatre cordes montées à l'octave au-dessous de *g-ré-sol-amila* du Violoncelle, auquel il ressemble pour la forme, qui est du double plus ample dans toutes les dimensions. On n'emploie la Contre-Basse que dans les grands chœurs de Musique, où elle fait une baze à l'harmonie, parce qu'elle la soutient, la remplit & la nourrit par ses sons graves & moëlleux, son accord est le même que celui du Violoncelle.

Il faut être debout pour jouer cet instrument.

Le Clavessin.

Le Clavessin est maintenant le seul instrument à accords & à cordes de fil d'acier & de laiton, qui soit reçu dans les grands concerts, & il le mérite; car par ses accords, il lie l'harmonie & enchaîne, pour ainsi dire, toutes les parties ensemble. Son défaut est de ne pouvoir enfler & diminuer les sons, qui cessent presqu'aussi-tôt qu'ils sont frappés, point de tenues par conséquent : sa plus grande utilité est l'accompagnement.

Il est composé d'un corps creux, plat en dessous, posé

horizontalement, soutenu par plusieurs pieds; fait en form[e] de la Harpe, c'est-à-dire, en ligne droite d'un côté jusqu'a[u] bout, d'où l'autre côté va s'élargissant petit à petit, jusqu'[à] ce qu'il soit parvenu à trois pieds de large, alors il devien[t] paralelle à l'autre côté pour contenir trois rangs de saute-reaux & les deux claviers, qui le terminent par-devant : un[e] table de sapin qui le couvre, suit la même forme; mai[s] elle cesse où les claviers commencent : c'est sur cette table qu[i] les cordes sont tendues & soutenues par trois chevalets plats.

Les cordes sont de fil d'acier pour les tons hauts, & de fil de laiton pour les autres; elles se tendent sur la tabl[e] par le moyen de petites chevilles de fer enfoncées debout. Tout l'instrument a huit pieds de long, sans compter le[s] claviers.

Les sons s'accomplissent par les marches ou touches d[u] clavier; elles élevent les sautereaux, qui ont chacun u[n] petit bout de plume de corbeau, saillant de côté, cett[e] plume attrappe les cordes & les fait sonner. Voyez *Pag.629*.

Chaque ton a trois cordes, deux à l'unisson & la troi-sieme à l'octave au-dessus. Le premier clavier les fait son-ner toutes trois; mais le second n'en fait sonner qu'une [à] l'unisson.

On le joue assis, les mains sur les claviers : c'est l'instru-ment des Demoiselles à marier & des Dames.

Il se fait de trois sortes de Clavessins { Sans ravalement. / A ravalement. / A grand ravalement.

Sans ravalement, il va de l'*ut* à l'*ut* quatrieme octave. L'*a-mila* est la dixieme touche de droit à gauche.

A ravalement il a de plus le *ré* à droit pour les dessus, & de l'*ut* au *sol* en descendant pour les basses, ce qu[i] fait trois tons & $\frac{1}{2}$ ton de plus. L'*amila* est l[a] onzieme touche de droit à gauche.

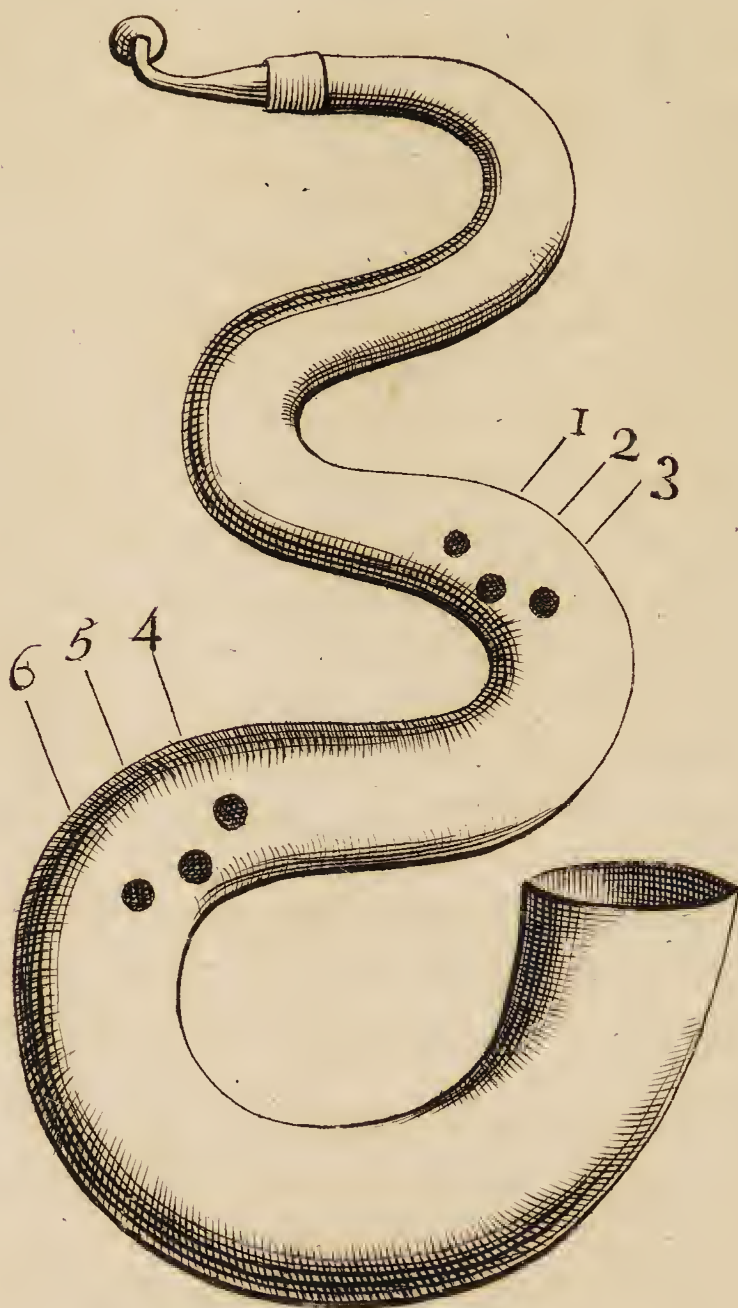
A grand ravalement il a de plus le *mi*, a droit pour les des-sus, & le *fa* au-dessous du *sol* pour les basses. L'*a-mila* est la douzième touche.



INSTRUMENS

Clavessin.

mi — a grand ravalement
re ✱ | re — a ravalement
ut ✱ | ut — sans ravalement
si
la ✱ | la
sol ✱ | sol
fa ✱ | fa
mi
re ✱ | re
ut ✱ | ut
si
la ✱ | la
sol ✱ | sol
fa ✱ | fa
mi
re ✱ | re
ut ✱ | ut
si
la ✱ | la
sol ✱ | sol
fa ✱ | fa
mi
re ✱ | re
ut ✱ | ut
si
la ✱ | la
sol ✱ | sol
fa ✱ | fa
mi
re ✱ | re
ut ✱ | ut — sans ravalement
si
la ✱ | la — a ravalement
sol ✱ | sol
fa ✱ | fa — a grand ravalement


Serpent
1
2
3
4
5
6
3
2
1

INSTRUMENS DES ÉGLISES.

Le Serpent.

Planche XXVI.

Le Serpent eſt le ſeul inſtrument qui ne ſoit deſtiné qu'à exécuter le Plein-chant, du moins c'eſt ſon principal emploi. Cet inſtrument eſt fort ſingulier parmi les inſtrumens à vent; car on y fait des tons en bouchant & levant les trous, & d'autres où les levres ſeules ont part ſans l'aide d'aucun trou; c'eſt proprement une baſſe qui nourrit & ſoutient les voix des Chantres du Chœur, qui ſont preſque toujours des baſſes-taille & baſſes-contre.

Le ſon du Serpent eſt fort; mais il eſt ſombre & beuglant. Il faut en jouer ſupérieurement pour ſe mêler dans les baſſes des grands Concerts, où il fait un aſſez bon effet.

C'eſt des Menuiſiers qui font les Serpens. Ils creuſent les deux moitiés ſéparément d'un bout à l'autre dans deux pieces de bois; ils les évident par-deſſus, & les colent bien juſte l'une ſur l'autre; ils percent les trous, on les recouvre enſuite avec un peau de veau noire ou avec du chagrin; on y ajoute le ſerpentin de cuivre & l'embouchure d'yvoire.

Le Serpent n'a que ſix gros trous, trois à trois. Il ſeroit long de ſix pieds & plus s'il étoit tout droit; mais moyennant ſes circonvallations, il n'a que deux pieds ſept pouces de haut. Son embouchure eſt faite par un Tourneur : elle reſſemble à celle de la Trompette; c'eſt un petit entonnoir creuſé en demi-rond, percé au milieu du fond de la calotte d'un trou qui ſe termine par un petit conduit qu'on place au bout du ſerpentin. Le bord ſupérieur de l'entonnoir eſt plat, & épais d'environ deux lignes.

On le joue le plus ſouvent debout & en marchant.

L'Orgue.

Planche XXVII.

L'Orgue eſt un inſtrument à vent & à accords; mais il eſt d'une ſi grande compoſition, tient tant de place, & les

frais en sont si considérables, qu'il n'y a que des Eglises assez riches pour en faire la dépense, qui puissent en avoir de complettes ou approchant.

Les petits buffets d'Orgue de deux ou trois jeux, peuvent être acquis par des personnes aisées, encore sont-ils assez chers.

On ne parlera point ici de la structure intérieure de l'Orgue, l'entreprise seroit trop forte; il suffira de dire que c'est un amas considérable de tuyaux de bois & de métail où il y entre l'étain : chaque tuyau fait un ton, lorsque le vent y entre, suivant la volonté de l'Organiste, qui, au moyen des soufflets qu'un homme fait marcher ouvre les soupapes, en appuyant comme au Claveslin sur les marches des claviers.

Cet instrument seroit parfait : 1°. si il pouvoit enfler & diminuer les sons; mais il les tient toujours également jusqu'à ce que la soupape soit fermée : 2°. si on pouvoit le jouer seul; mais il faut absolument un homme pour hausser les soufflets, qui sont au nombre de deux ou trois.

L'Estampe ci jointe est l'Orgue des grands Cordeliers à Paris, un des plus complets; Notre-Dame a de plus le jeu de bombarde.

L'Organiste s'assoit devant les quatre claviers; le cinquieme, qui est celui des pédales, est à raze du plancher, à portée de ses pieds, le grand Orgue & tous les registres devant lui, & le positif ou petit Orgue derriere son dos.

Registres.

Les registres sont des bâtons quarrés d'un pouce & demi, terminés en dehors par un bouton rond & applati; ils s'enfoncent dans des mortoises ou trous quarrés, dont ils ne sçauroient sortir, mais dans lesquels ils peuvent couler, aller & venir. Quand ils sont enfoncés, ils ferment les jeux en tout ou en partie, c'est-à-dire, qu'ils bouchent au vent l'entrée dans les jeux. Quand on les tire en dehors, ils le laissent entrer.

Les jeux sont écrits chacun à côté de son registre. Il y a trente-neuf registres.

Le Grand Orgue, AA

Pedale de 8. Pieds
Pedale de 4. Pieds
Pedale de Trompette
Pedale de Clairon
Trompette
Cimbale
Tierce
Nazard
Prestant

Trompette B de recit.

Bourdon de 16. Pieds
Prestant
Nazard
Quarte
Grand Cornet
Cimbale
Trompette
Voix Humaines
Cornet Séparé D

Montre de 16. Pieds
Huit Pieds
Bourdon
Flute de 8. Pieds
Doublette
Tierce
Fourniture
Trompette
Clairon

4
3
2
1

Pedale de 8. Pieds
Pedale de 4. Pieds
Pedale de Trompette
Pedale de Clairon
Echo E
Tremblant Fort
Cromorne
Fourniture
Larigot
Doublette
Bourdon

5

Clavier des pieds.

A

Le Positif petit Orgue.

Claviers.

Les claviers ſont cinq, quatre pour les mains, un pour les pieds.

Le premier clavier a quatre octaves; ſçavoir, de l'*amila*, qui eſt la dixieme, touche à droit, une octave & deux tons en montant, dont le dernier eſt *ut*, & en deſcendant trois octaves & ſix tons, dont le dernier eſt *ut*. Il fait ſonner les jeux ⊕ ⊕ du poſitif A. le jeu devient plus fort en amenant en devant le ſecond clavier.

Le ſecond clavier eſt pour l'étendue, comme le premier. Il fait ſonner les jeux du grand Orgue AA.

Le troiſieme clavier a deux octaves & trois tons; ſçavoir, de l'*amila*, qui eſt la onzieme touche à droit, un octave & trois tons en montant, dont le dernier eſt *ré*, & un octave en deſcendant, dont le dernier ton eſt *la*. Il fait ſonner la trompette de récit B. & le cornet ſépare D.

Le quatrieme clavier a trois octaves; ſçavoir, de l'*amila*, qui eſt la dixieme, un octave & deux tons en montant, dont le dernier eſt *ut*, & en deſcendant deux octaves & ſix tons, dont le dernier eſt *ut*. Il fait ſonner l'écho E.

Le cinquieme clavier, qui eſt le clavier des pédales, a deux octaves & cinq tons; ſçavoir, de l'*amila*, qui eſt la onzieme, un octave & trois tons, dont le dernier en montant eſt *ré*, & en deſcendant un octave & deux tons, dont le dernier eſt *fa*. Il fait ſonner les jeux des pédales XX.

INSTRUMENS DE GUERRE ET DE CHASSE.

La Trompette.

Planche XXVIIII.

La Trompette eſt un inſtrument à vent, entierement de cuivre ou d'argent; c'eſt un conduit rond qui va s'élargiſſant petit à petit d'un bout à l'autre. Le bout le plus étroit eſt celui où on ajoûte l'embouchure; l'autre bout ſe termine

par un évaſement conſidérable, qu'on nomme le pavillon. Si ce conduit étoit tout droit, il auroit entre ſix & ſept pieds de long, ce qui ſeroit fort embarraſſant, c'eſt pourquoi on le plie en trois, comme on voit dans la Planche.

La Trompette n'a aucuns trous, ainſi les doigts n'ont nulle part à ſes ſons; on appuie les levres ſur l'embouchure, & on ſouffle dedans. Cette embouchure reſſemble à celle du Serpent, la ſeule différence eſt que celle-ci eſt de cuivre, & l'autre d'yvoire. (*Voyez le Serpent ci-devant*). Ce n'eſt que la preſſion graduée de l'embouchure, contre les levres, qui forme les tons, leſquels pour être juſtes ou non dépendent de l'oreille; d'ailleurs c'eſt un inſtrument très-borné: 1°. ſon octave baſſe ne peut faire que les intervalles baſſes *ſol ut mi ſol*; la ſeconde octave fait tous les tons, mais ni dieſes ni bémols, ni aucune tranſpoſitions: il ne ſçauroit jouer qu'en *C ſol ut* & en *G ré ſol*.

On la ſonne à pied & à cheval.

Etendue.

Sol | Ut | Mi | Sol | La Si Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut.

On a trouvé cet inſtrument propre pour la guerre, parce qu'il eſt ſonore, perçant, & qu'il s'entend de très-loin. Il eſt affecté à la Cavalerie.

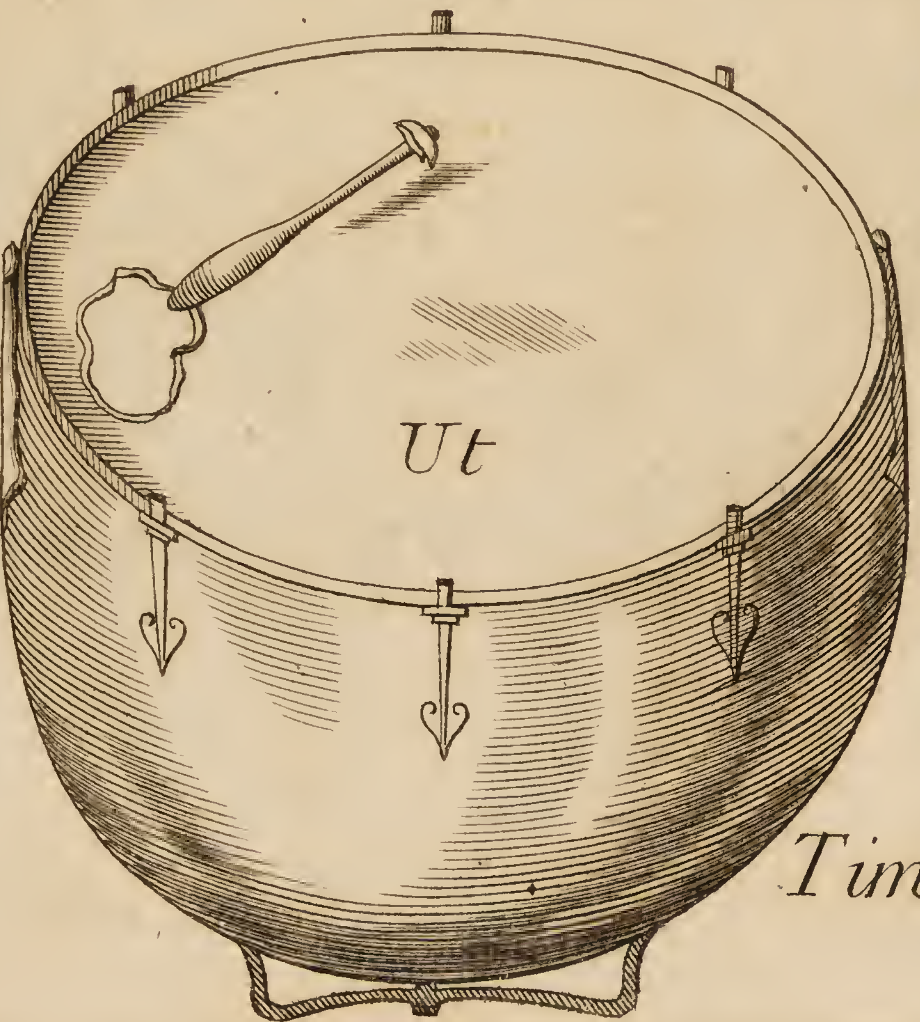
On fait des morceaux de Muſique dans les grands Concerts, exprès pour les Trompettes qui y font un aſſez bel effet.

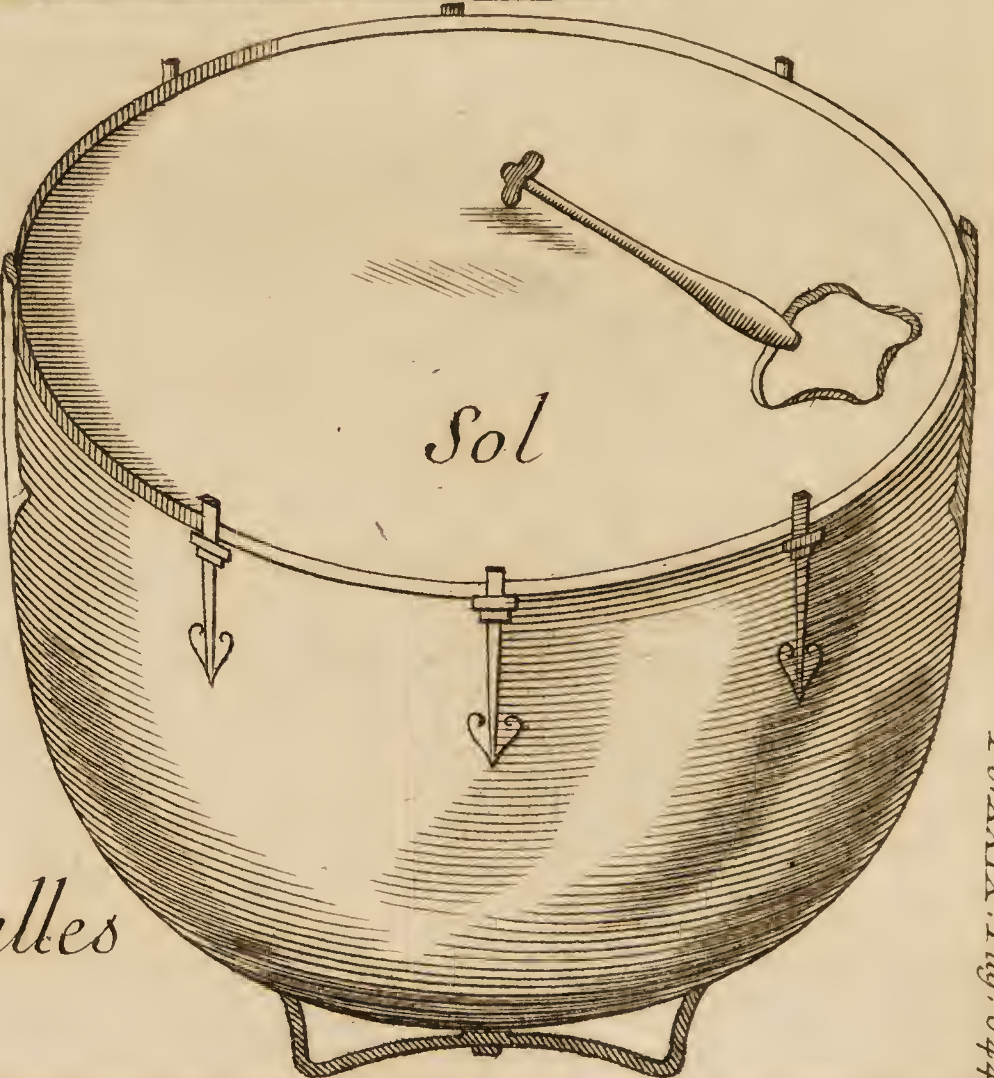
LES TIMBALLES.

PLANCHE XXVIII.

Cet inſtrument eſt toujours double, il ſert de baſſe aux Trompettes. Ce ſont deux eſpeces de chaudieres de cuivre rouge, l'une, qui eſt la grande, haute d'un pied deux pouces, & de vingt-un pouce de diametre par en haut; l'autre, qui eſt la petite, haute de treize pouces & demi, & large de vingt pouces. Chacune eſt un peu élevée ſur un petit trépied qui y tient. On couvre le haut de chaque Timbale d'une peau de bouc tendue ſur un cercle de fer. On les accorde au ton par le moyen de huit vis de fer, qui, en tournant





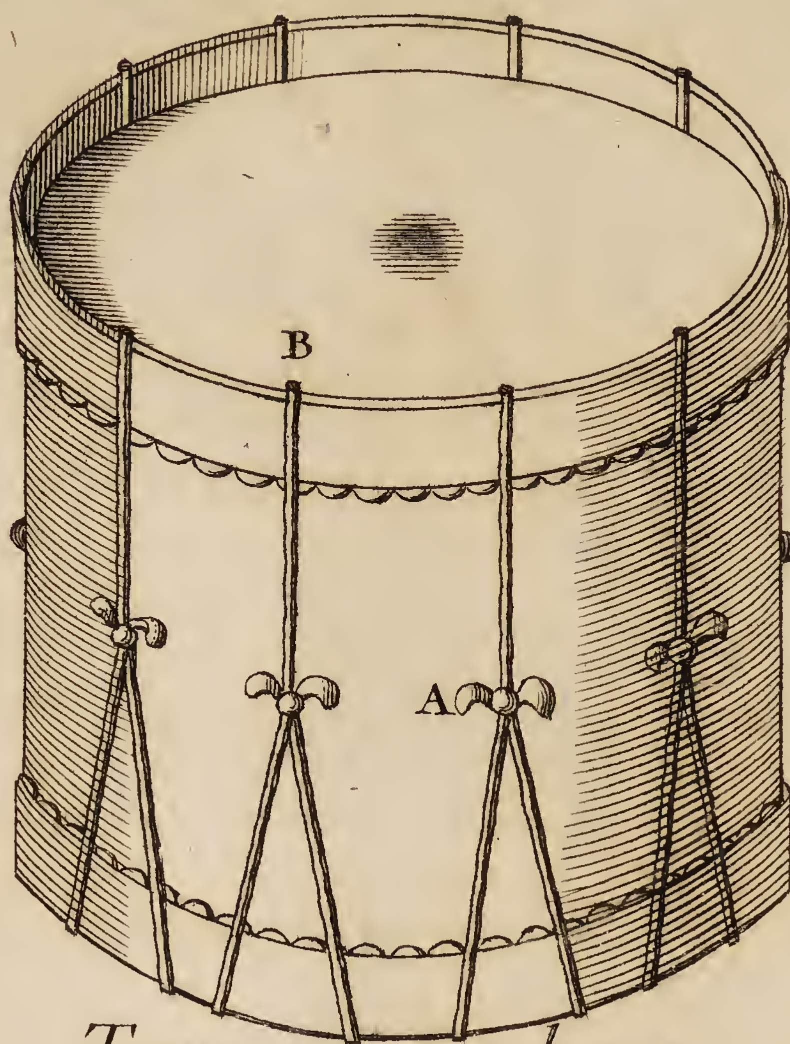


Timballes

Fifre





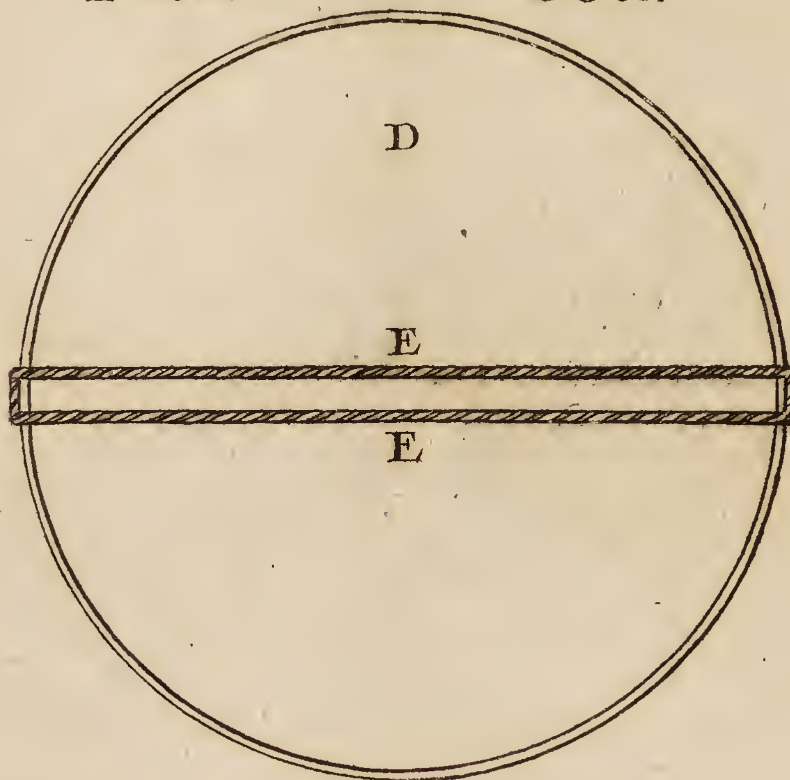




2 pieds

1

Tam - - bour



d'un ſens ou de l'autre, tendent ou détendent la peau au point qu'on deſire.

Pour battre & faire réſonner cette peau, on ſe ſert de deux petits bâtons terminés en bouton plat, dont on frappe ſur l'une & ſur l'autre, ſoit à coup ſec ou en roulant.

Accord	de la grande	Sol.
	de la petite	Ut.

Il n'y a que la Cavalerie qui ait des Timbales; elles ſe placent à droit & à gauche le long des épaules du cheval du Timbalier.

Dans les grands Concerts, où on ſe ſert de Trompettes, on joint ſouvent des Timbales; alors on les bat aſſis dans l'entre-deux.

Le Fifre.

Planche XXIX.

Le Fifre eſt un eſpece de par-deſſus de Flute Allemande. Le ſon de ce petit inſtrument eſt dur & perçant; il eſt affecté à l'Infanterie, & n'eſt employé nulle part ailleurs.

Etendue.

Quatre tons au-deſſous de l'*amila*, un octave & ſix tons au-deſſus.

Le ton le plus bas eſt *ré*, le plus haut *ſol.*

On le joue en marchant.

Le Tambour ou Caisse.

Planche XXIX.

La Caiſſe eſt un inſtrument de guerre affecté à l'Infanterie & aux Dragons; on ne le peut guères mieux comparer qu'à un ſceau d'eau. C'eſt un rond ou cilindre de bois mince bouché par les deux bouts de peau de chevre ou de bouc priſe à ſa circonférence, haute & baſſe, ſous un cercle de bois plat. On tend la peau ſupérieure par vingt-quatre ficelles deux à deux, qu'on nomme les tirans B. Chaque double ficelle forme un triangle aigu, la pointe en haut : ce

triangle se serre, & par conséquent se racourcit au moyen d'un anneau de cuir qui l'enfile : cet anneau se nomme la passe A. On hausse ou baisse les passes, selon que l'on veut que la peau supérieure s'étende plus ou moins, car les tirans y répondent. La peau inférieure D. est traversée en dehors par deux ficelles à boyau paralelles, éloignées d'un pouce l'une de l'autre, qu'on nomme les timbres EE. Lorsqu'on bat cet instrument avec deux baguettes GG. d'un pied de long, dont le bout est formé en olive, les coups donnés sur la peau supérieure, font approcher par le contre-coup la peau inférieure des timbres, ce qui les fait retentir & rend le son plus vif.

On ne peut définir aucun ton à cet instrument, ainsi il est à tous accords. On le bat en marchant.

Les Tambours ordinaires ont quatorze pouces de haut, sur dix-sept pouces de large. Il s'en fait de différentes grandeurs.

La Trompe ou le Cors-de-Chasse.

Planche XXX.

La Trompe est un instrument à vent, entierement de cuivre ou d'argent comme la Trompette. Il sert aux Chasseurs à cors & à cris, à animer les chiens courans, & à s'en faire entendre. Il se sonne à pied ou à cheval, arrêté ou en courant, voilà sa premiere destination ; depuis on la mêle dans les grands Concerts où il fait assez bien. Cet instrument, ainsi que la Trompette, est très-borné : c'est un tuyau rond de cuivre qui va toujours s'élargissant jusqu'au pavillon. (*Voyez la description de la Trompette ci-devant*). Si on le laissoit tout droit, on ne pourroit s'en servir commodément, car il auroit autour de dix pieds de long ; mais on le plie en rond, en lui faisant faire plusieurs tours à côté l'un de l'autre, de façon que l'embouchure & le pavillon se terminent du même côté, l'embouchure en haut, le pavillon en bas. L'embouchure est un véritable entonnoir communément d'argent. La Trompe se joue sans doigts comme la Trompette, & a les mêmes défauts

Etendue.

Ut | Mi | Sol | Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut, &c.

Trompe
ou
Cors de chasse

1

2 pieds



Clarinet

Le Clarinet.

Planche XXX.

Le Clarinet eſt un inſtrument à vent, a la quinte des tons, c'eſt-à-dire, que ſon *amila* eſt à la quinte au-deſſous de l'*amila* des deſſus, ce qui l'oblige à tranſpoſer toujours, puiſqu'il doit ſonner *mi* pour ſe trouver à l'uniſſon des Violons, Haut-bois, &c. C'eſt ce qui fait encore qu'il faut être muni, quand on joue de cet inſtrument, d'autant de Clarinets que les deſſus ſont montés ſur un *amila* plus haut ou plus bas. Il a en récompenſe l'avantage d'être gai & ſonore, & de faire très-bien dans les Concerts mêlé avec les Cors-de-Chaſſe. Il eſt rare qu'il réuſſiſſe ſeul à cauſe de la dureté du ſon qu'il eſt difficile d'adoucir. Il a une embouchure particuliere, c'eſt d'être fendu en long par le bout d'en haut: cette fente, longue d'un pouce & plus, miſe dans la bouche, rend en ſoufflant un ſon de Muzette ou de Chalumeau champêtre. On le tient en avant comme le Haut-bois.

Il a dix-neuf pouces de long, & eſt percé de dix trous, dont les deux d'en haut ſont bouchés avec des clefs.

Etendue.

Du *fa* au-deſſous de ſon *amila* au *mi* troiſieme octave.

INSTRUMENS POUR LA DANSE.

La Poche.

Planche XXXI.

C'eſt un par-deſſus de Violon, accordé & monté de même. Il s'en fait de deux ſorte de modeles ou patrons. *Voyez la Planche.*

La Poche ſe nomme ainſi, parce que ce petit inſtrument ſe met dans la poche des Maîtres à danſer, pour jouer quand ils font danſer leurs écoliers : c'eſt ſon unique uſage.



LA MUSETTE.

PLANCHE XXXI.

La Musette est un instrument à vent & à accords, plusieurs pieces entrent dans sa composition.

1°. Deux tuyaux AA. nommés chalumeaux percés de trous & garnis de plusieurs clefs. Le bout des chalumeaux a un anche caché en B. au-dessous duquel la poche de cuir est attachée.

2°. Une poche de cuir C. pour contenir le vent.

3°. Une boëte ronde, nommée le bourdon D. garnie d'anches en dedans qui sonnent les accords.

4°. Un soufflet E. dont le bout F. qui est pliant, entre dans dans la poche : au bout opposé est attaché un ruban ou cordon plat & large, qu'on boucle autour du bras gauche.

Les deux chalumeaux se distinguent en grand & petit. Le grand a seize trous, dont huit devant. (Le plus haut a une clef) trois à côté, bouchés par des clefs, & cinq par derriere, dont quatre sont bouchés avec des clefs. Le petit chalumeau a six trous, trois devant, & trois derriere, tous bouchés avec des clefs.

La poche, faite de peau, commence étroite à la tête des deux chalumeaux, renferme leurs anche; puis se courbant en bas, elle s'élargit & devient une assez grande capacité : elle reçoit le vent du soufflet qui la fait enfler, & donne le son à tout l'instrument.

Le bourdon est une petite tour d'environ six pouces de haut fermée par-dessus, qui a issue dans la poche à laquelle elle est attachée. Ce bourdon enferme six anches ou sept, qui font l'accord & servent d'accompagnement aux airs qu'on joue sur les chalumeaux. On monte cet accord avec de petites coulisses qu'on nomme les layettes. Il est placé à l'endroit qu'on voit dans la *Pl.*

Le soufflet s'attache par une ceinture & une boucle autour du bras gauche. Il est terminé par un canal de peau, dont l'issue est dans la poche vers le tiers en bas. (*Voyez la Planche.*) Le bras gauche fait aller ce soufflet, dont le vent

entre dans la poche & la fait gonfler, alors tous les anches résonnent.

Etendue.

Des deux chalumeaux, depuis le *fa* au-dessous de l'*amila* grand tuyau, jusqu'au *ré* deuxieme octave petit tuyau.

Cet instrument, quoique fort composé, est assez borné, car il ne sçauroit jouer qu'en *C sol ut* & en *G ré sol*. Le bourdon ne peut faire l'accord que de ces deux tons, au moyen de cinq ou sept anches qu'il a en dedans qu'on hausse ou baisse par ses coulisses pour faire l'accord.

L'accord du bourdon en *C sol ut* { *Ut* unisson, *Ut* bas octave, *Sol* unisson, *Sol* bas octave, *Sol* contre-basse } 5 anch.

L'accord du bourdon en *G ré sol* { Les trois *sol* comme dessus. *Ré* au-dessus. *Ré* octave au-dessous. }

Nota. On ne sçauroit en jouant laisser plusieurs trous débouchés à la fois, tout doit être toujours bouché, excepté le trou du ton qu'on fait, & cela dans toute l'étendue successivement.

La Muzette a le défaut de l'Orgue, qui est de ne pouvoir enfler ni diminuer les sons; d'ailleurs elle est assez agréable à entendre d'un peu loin, à cause principalement du bruit que fait le bourdon qui est étourdissant de près. Comme le son en est gai & brillant, elle est très-bonne pour faire danser sur la pélouse à la campagne.

On s'en sert rarement dans les Concerts, parce que les Haut-bois l'imitent suffisamment, pendant que les basses contrefont le bourdon.

LA VIELLE.

PLANCHE XXXI.

La Vielle est un instrument assez compliqué: il a cordes boyau, il est à roue & à accords.

Dessus le corps qui fait le fondement de la Vielle, ou encore mieux sur un corps de Guittare, de Luth ou de

Théorbe, on établit le reſte de ſa conſtruction qui conſiſte :

1°. En une roue pleine *aa.* de ſix pouces de diametre, dont plus de la moitié s'enfonce en dedans du corps. L'aiſſieu de cette roue, en ſortant du corps vers la pate, eſt joint à une petite manivelle *b.* dont on ſe ſert pour faire tourner la roue.

2°. Deux cordes à boyau *cc.* d'égale groſſeur, diſtantes l'une de l'autre d'un pouce & demi, & qu'on monte à l'uniſſon *ſol*, ſont attachés d'un bout à la pate *d.* paſſent ſur un chevalet *e.* touchent la roue en paſſant deſſus, & vont s'attacher aux deux premieres chevilles de la tête *f.* elles longent en chemin faiſant le milieu d'une boëte de bois *oo.* longue & étroite, où chacune rencontre un rang de chevilles. Ces chevilles ſont debout deux à deux ſur les queues où le prolongement des touches *rr.* Ces touches ſont ſemblables à celles d'un Claveſſin, & ſont rangées en dehors de la boëte le long d'un de ſes côtés.

3°. Des deux côtés & en dehors de la boëte ſuſdite, quatre cordes deux à deux partant du bas du corps même, deux à droit & deux à gauche paſſent, chaque paire ſur un chevalet *mm.* vont toucher la roue, & cotoyant enſuite la boëte à quelque diſtance, paſſent, ſur deux autres chevalets *nn* vers la tête pour ſe rendre chacune à leurs chevilles.

Ces Cordes ſont celles de l'accord.

La premiere, à gauche de la roue, ſe nomme la trompette elle doit ſonner *ut. Voyez ci-deſſous ſa propriété.*

La ſeconde, qui eſt ſa voiſine, ſe monte ſur *ſol.*

La troiſieme à droit, la plus en dehors *y.* fait *ut* à l'octave au-deſſous de la trompette : on la nomme le bourdon de la trompe.

La quatrieme, à droit en dedans de la troiſieme, fait *ſo* octave baſſe.

Une ceinture paſſée derriere le dos ſoutient la Vielle horiſontalement ſur le ventre, le clavier alors pend en bas on place la main gauche ſur un couvercle *p.* qui ferme la boëte, & en recourbant le bout des doigts, on pouſſe les touches du clavier, dont le double rang de chevilles touch-

Musette

D

B

C

E

F

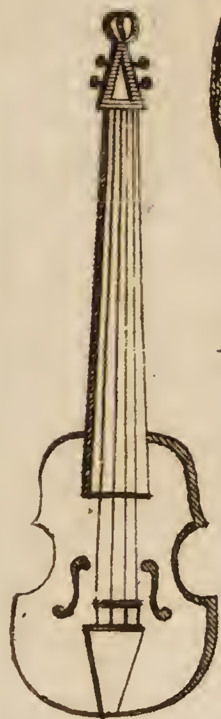
A

A

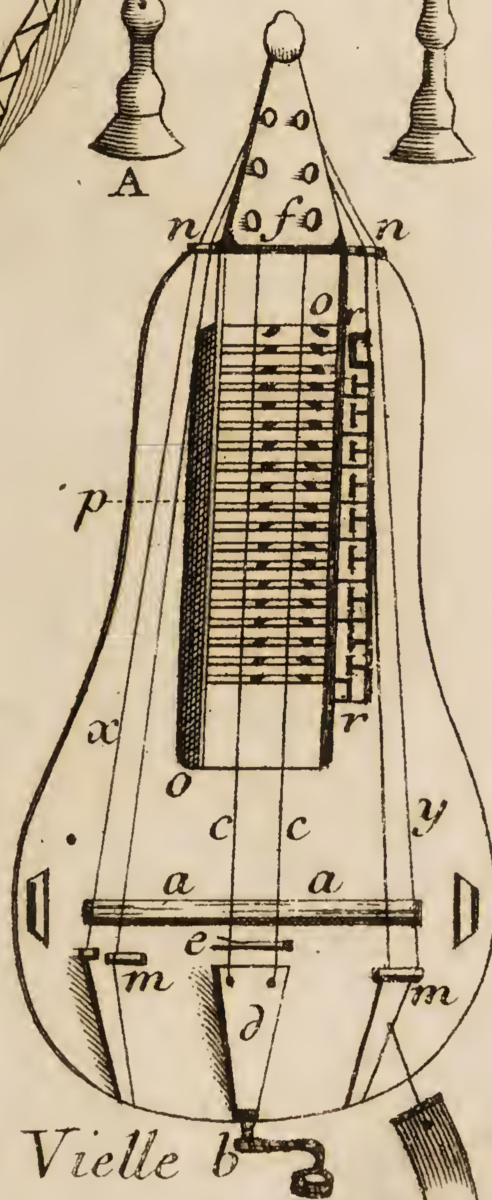
envers

A

Poches







Vielle

s deux cordes à boyau du dedans de la boëte, faisant *sol* vuide & donne les tons, pendant qu'avec la manivelle, u'on tient de la main droite, on tourne la roue qui fait onner toutes les cordes, tant celles des tons que de accord.

La trompe sert à animer l'instrument. Voici comment le remier chevalet, sur lequel elle appuie est mobile, & on eut la serrer plus ou moins contre la roue au moyen 'une petite corde à boyau qui lui est attachée, ainsi qu'à ne cheville placée au milieu de la queue, qu'on tourne in de mettre la trompe au point qu'il faut pour que la oue, en tournant, la fasse frémir : ce frémissement lui onne un son vif & d'airain qui imite le son d'une vraie rompette, aidé par de petites saccades que le poignet qui ent la manivelle donne à la roue.

Quoiqu'il y ait beaucoup d'art dans la composition de la ielle, néanmoins cet instrument a toujours un son en- oué & niais; & sans les coups vifs de la trompe, qui ser- ent à marquer les temps & les mesures, il seroit passable- ent désagréable : mais la trompe anime tout, & le rend ès-propre à faire danser.

On exécute quelquefois, dans les concerts, des pieces de ielle que les instrumens imitent le mieux qu'ils peuvent, r on n'y admet presque jamais la Vielle même.

Etendue du Clavier.

u *sol* à vuide. } Deux octaves avec leurs dieses & bémols.
u *sol* 2. octave. }

ccord *sol*—*ut*.

et instrument ne joue qu'en *C sol ut* & en *G ré sol*. On monte au *ré* les cordes qui faisoient *ut*, comme à la Musette ci-dessus.

LES TAMBOURINS.

PLANCHE XXXII.

Les Tambourins ne servent uniquement qu'à la danse, y sont très-propres.

Il y en de deux sortes { Le Tambourin de Provence. / Le Tambourin basque ou de biscaye.

Deux instrumens joués en même temps par la même personne, composent ce qu'on appelle le Tambourin.

Le Tambourin de Provence.

1°. Un véritable Tambour ou Caisse A. mais de deux pieds de long, & d'un pied de large, n'ayant qu'un seul timbre B. traversant la peau d'en haut.

2°. Un Flutet C. ou petite Flute-à-bec, que les Provençaux nomment *Galoubet*, d'environ un pied de long, qui n'a que trois trous, dont deux par-devant en bas, & un vis-à-vis de la marque • par derriere pour le pouce.

Une courroye ou un ruban attachée aux deux bouts du Tambour est destinée à le pendre en biais au pli que fait le bras gauche pour porter le Galoubet de la main gauche à la bouche. Ce Flutet a un son très-aigu. Pendant que le Fluteur joue, la main droite armée d'un bâton de Tambour D. frappe la mesure, & roule sur ce Tambourin.

Le Tambourin Basque.

1°. Un instrument nommé Bedon E. Le Bedon est composé d'un corps d'instrument à corde de boyaux long de deux pieds, & large d'un demi-pied. Il a deux rosettes qui le percent, l'une vers le haut, l'autre vers le bas. Il est monté d'un bout à l'autre de six cordes, trois menues, & trois plus grosses posées alternativement : les trois menues font *ré*, les trois grosses font *la* au-dessous.

2°. Un Flutet F. il a trois trous comme le précédent; mais il est de quelques pouces plus long.

Etendue.

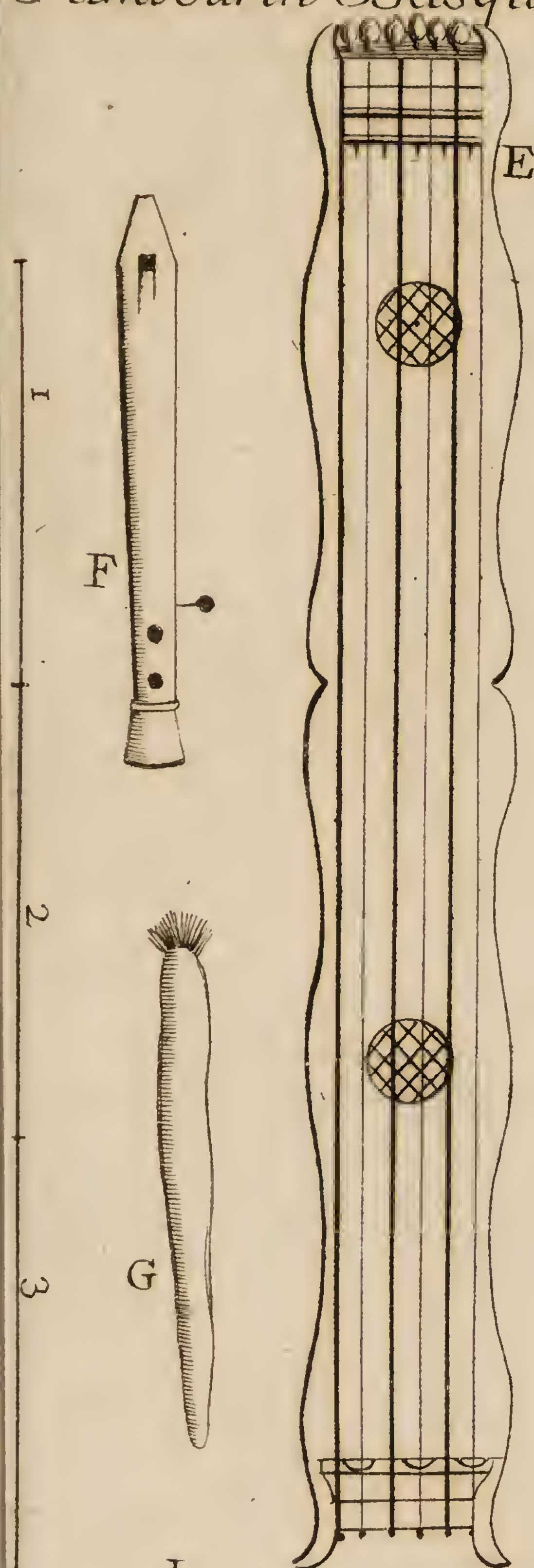
Les Flutets de ces deux instrumens vont du *mi* en bas au *si* seconde octave.

Le joueur passe par-dessus sa tête le cordon qui tient au bedon, & le met ainsi en bandouliere le long du côté gau-

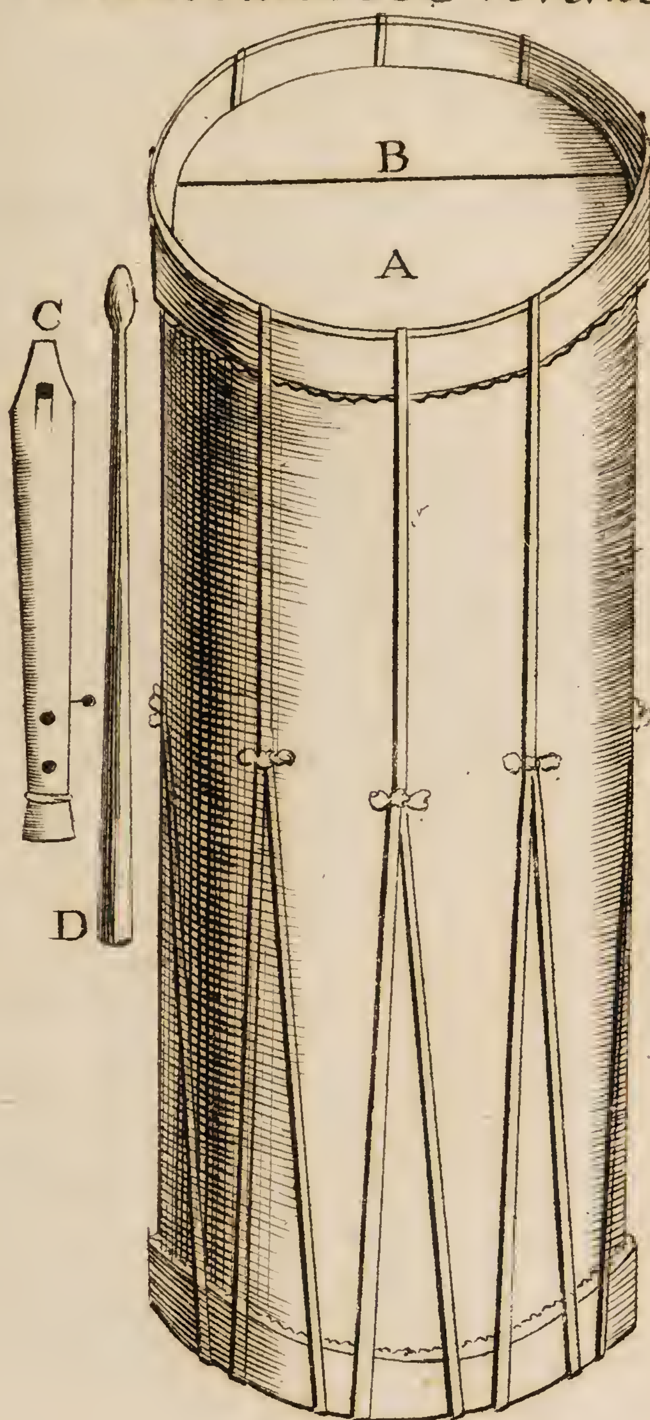
1 pied ½

Tambourin de Provence

Tambourin Basque









Castagnettes

H

Tambour de Basque

che en-devant; puis il l'embrasse avec son bras gauche qu'il leve pour amener le Flutet à sa bouche; & lorsqu'il joue, il bat en même temps de la main droite sur les six cordes avec un bâton recouvert de velours G. qu'il tient à sa main droite.

On imite très-bien le Tambourin dans les ballets avec les petites Flutes & les Basses.

LE TAMBOUR DE BASQUE.

PLANCHE XXXII.

C'est une peau tendue dans un rond de bois H. fait comme celui d'un tamis. On le perce de distance en distance de petites mortoises, au milieu desquelles on enfile plusieurs ronds de fer blanc, & dans leurs intervalles on attache sur le bois des grelots, le tout pour faire du bruit lorsque le danseur, qui tient ce Tambour d'une main, frappe de l'autre sur la peau pour égayer la danse & en marquer les temps.

LES CASTAGNETTES.

PLANCHE XXXII.

Elles sont formées en petits cuillerons L. d'un bois dur, ronds liés & attachés deux à deux l'une avec l'autre. Les creux se regardans, on passe le pouce dans l'attache, & en frappant avec les premiers doigts, le danseur les fait retentir l'une contre l'autre, par ce moyen il accompagne & anime sa danse. On met quelquefois une paire de Castagnettes à chaque main.

INSTRUMENS D'AMUSEMENT.

LA FLUTE-A-BEC, A.

PLANCHE XXXIII.

Avant que la Flute Allemande eût été connue en France, on n'avoit pour les morceaux de Musique tendres, & pour accompagner la voix dans les airs sérieux, que la Flute-à-bec; mais depuis elle est tombée tout-à-fait & avec raison, à son peu d'étendue en bas, & un son sec qui est bien

éloigné du moëlleux de la Flute Traversiere. Elle est maintenant reléguée dans les campagnes parmi les Bergers & les Paysans, qui en jouent pour se désennuyer, à cause de la facilité qu'il y a à l'emboucher comme un sifflet, d'où est venu l'ancien dictum, que pour jouer de la Flute, il n'y a qu'à souffler & remuer les doigts.

Elle est composée d'une tête terminée par le bout d'en haut en gros sifflet; d'un corps qui a six trous par devant & un derriere pour le pouce d'en haut, & d'une pate où il y a un trou, pour le petit doigt de la main d'en bas.

On bouche tout-à-fait le trou du pouce pour faire la premiere octave, & pour l'octave au-dessus, on ploie le pouce afin que l'ongle ne bouche que la moitié du trou. L'*amila* est le sixieme trou en bas débouché.

Etendue.

Du *fa* au-dessous de l'*amila* au *mi* seconde octave en haut.

Flageolets de deux sortes.

Planche XXXIII.

La premiere espece B. est un instrument de simple amusement. C'est une Flute-à-bec en petit avec la différence qu'il n'a que quatre trous devant, & deux derriere pour les deux pouces, ainsi le doigté n'est pas le même que celui de la Flute-à-bec.

La seconde espece C. est plus composée; c'est un très-petit Flageolet qui rend un son très-aigu; & afin qu'il devienne plus moëlleux, on couvre le bout d'en haut de son bec avec l'extrêmité d'un tuyau, qui a un renflement dans lequel on met une petite éponge. On souffle par le haut de ce tuyau, & le vent passant autour de l'éponge, se mitige, & donne au Flageolet un son analogue au gosier des petits oiseaux qui sont capables de siffler; comme les serins, les bouvreuils, &c. pour qu'ils apprennent les airs qu'on leurs joue avec ce petit instrument.

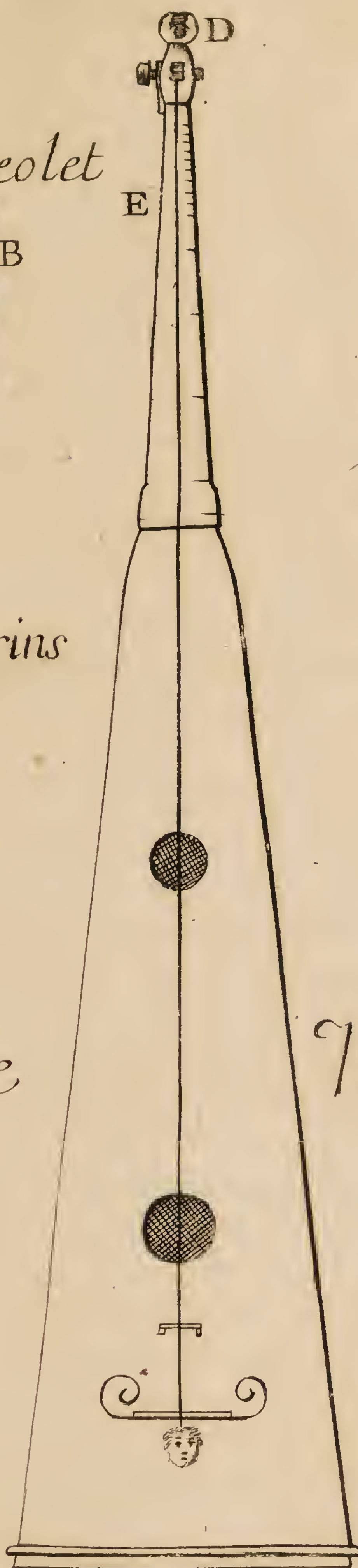
Ce Flageolet est percé comme le précédent de quatre trous devant & deux derriere.

Ces deux Flageolets ont la même étendue du *ré* en bas à l'*ut* en haut seconde octave.









Trompette Marine

LA TROMPETTE MARINE.

PLANCHE XXXIII.

Cet inſtrument D. eſt à cordes à boyau & archet. Il eſt
t grand, car il a cinq pieds de long : une ſeule corde à
yau, groſſe comme une ficelle, va quaſi d'un bout à l'au-
. Il eſt compoſé d'un manche qui fait un peu moins du
rs de ſa longueur, & d'une table poſée ſur un corps dont
ventre eſt à pans, le tout va s'élargiſſant petit à petit juſ-
'au bas, tant ſur le plat qu'en profondeur : la corde paſſe
milieu du manche & de la table. Vers le bas, elle appuie
un chevalet attaché d'un côté à la table, & qui n'y tient
int de l'autre, ce qui occaſionne un frémiſſement pareil à
ui de la Trompette, & qui l'imite ſi parfaitement, qu'à l'en-
dre, ſans la voir, on y eſt trompé. La corde paſſe en-
te ſur une tringle ou chevalet bas, puis elle eſt arrêtée à
able.

Voici comme on joue : on ſe tient vers le bout du man-
: on a à la main droite un gros archet de plus de deux
ds de long, dont on touche la corde en paſſant deſſus à
s ou quatre pouces du haut du manche, pendant que le
ce de la main gauche coule au-deſſous de l'archet à côté
a corde en la preſſant un peu ; c'eſt par ce moyen que ſe
t les tons en avançant ou reculant le pouce.

Les tons ſont ou marqués par de petites lignes ſur le bord
manche du côté du pouce, ou bien écrits. *Voyez la Planche*
E.

On ne ſçauroit faire ſonner les intervalles de la baſſe
ive, en quoi elle reſſemble encore plus à la Trom-
e.

Etendue.

l | Ut | Mi | Sol | Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut Ré Mi.

L'EPINETTE.

On met ici l'Epinette parmi les inſtrumens d'amuſement,
e que c'eſt un petit Claveſſin qui n'a qu'une corde de
ou de laiton à chaque ton. Le peu de bruit que l'Epi-

nette fait, la rend incapable d'entrer dans les grands concerts. On s'en ſert pour étudier ou pour s'amuſer.

LE PSALTERION.

PLANCHE XXXIV.

Cet inſtrument A. eſt à cordes de fil-de-fer & de laiton, & à accords. On le joue avec des épingles *cc.* il eſt aſſez agréable.

Il eſt compoſé d'une table plate ſur un corps peu élevé. Sa forme eſt en eſpece de triangle, dont la baſe a deux pied & demi de long, & dont la pointe d'en haut ſeroit retranchée aſſez avant.

Il a ſur ſa table deux chevalets ou corniches percés en bas de trous en forme de petites arcades ou portes ſurmontées d'un fil-de-fer qui va tout du long. Le grand chevalet eſt à droit, & traverſe toute la largeur de la table *cc.* le petit qui eſt à gauche, ceſſe vers le milieu.

Les cordes ſont quatre pour chaqne ton, dont il y en à l'uniſſon & à l'octave : elles ſont attachées toutes au côté gauche, & vont à des chevilles de fer plantées dans le côté droit BB. c'eſt en tournant ces chevilles avec une clef qu'on les accorde.

Les cordes qui paſſent de gauche à droit ſous le petit chevalet qui a huit portes, font la quinte juſqu'au grand chevalet, & font le deſſus du grand chevalet aux chevilles.

Les cordes, qui font la baſſe, paſſent ſur le petit chevalet, de-là par dix portes qui ſont ſous le grand, & vont rendre aux chevilles.

Deſſus en montant.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut Ré.

Quintes en montant.

Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut Ré Mi Ré Sol.

Baſſes en montant.

Ut Fa Sol La Si Ut Ré.

Po

Pour jouer, on pose le Psaltérion à plat sur une table : on a une épingle *cc.* la pointe en bas, à chaque main. C'est avec ces épingles, qu'en égratignant les cordes, on en tire le son. On n'a pas exprimé dans la Planche toutes les cordes à cet instrument, ni au suivant, pour éviter la confusion de la quantité de cordes qui se croisent.

Le Tympanon.

Planche XXXIV.

Cet instrument B A. quant au corps, est à peu près le même que le Psaltérion : chaque ton a aussi quatre cordes.

Les différences de l'un à l'autre sont, qu'il se joue en frappant sur les cordes avec deux petites baguettes ou marteaux *dd.* qu'on tient entre le premier & le second doigt de chaque main.

Que les dessus sont à gauche.

Que l'accord en est différent.

Que le chevalet à gauche est séparé en trois parts.

Que le ton le plus bas, qui est l'*ut* de la basse, n'a qu'une ou quatre cordes séparées des autres, & soutenues sur un petit chevalet à part, placé vers l'angle de devant du côté gauche.

Tons du grand chevalet en montant.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa Sol La.

Tons du chevalet brisé à gauche.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa Sol La.

Tons du chevalet brisé entre les deux chevalets.

Ut Ré Mi Fa Fa *diese* Sol Sol *diese* La Si *bémol.*

Petit chevalet *ut* bourdon.

La Guimbarde ou Trompe de Laquais.

Planche XXXIV.

C'est un très-petit instrument D. de fer ou de cuivre formé en lire antique. On l'appuie à plat sur les dents de devant un peu ouvertes. On souffle légerement, en agitant avec

un doigt un petit reſſort qui eſt au milieu *a*. Ce reſſort fait un ſon de baſſe aſſez fort, pendant que l'air ſe fait entendre très-foiblement. C'eſt l'inſtrument favori des poliſſons & décroteurs.

INSTRUMENS HORS D'USAGE EN FRANCE;

MAIS QUI PEUVENT Y REVENIR.

LE CROMORNE.

PLANCHE XXXV.

Le Cromorne AA. eſt un inſtrument à vent & à anche. C'eſt la contre-baſſe du Haut-bois. Il conſiſte en un tuyau de bois de ſix pieds de haut, qui va toujours en s'élargiſſant comme le Haut-bois. Il eſt percé d'onze trous (dont il n'y en a que deux ſans clefs) ſçavoir, ſept par-devant, un ſur le côté, & trois derriere *aaa*. On y ajoute en haut un ſerpentin de cuivre de plus de deux pieds de long *b*. qui ſe recourbe en bas comme celui du Baſſon, & au bout duquel on place l'anche *c*. On s'en ſervoit pour jouer les baſſes dans les grands chœurs, où il faiſoit un fort bel effet; mais comme il fatigue la poitrine, le combat a fini ſans doute faute de combattans, & on ſe ſert à ſa place de la contre-baſſe de Violon.

Son étendue eſt la même que celle du Haut-bois; c'eſt-à-dire, deux octaves qui commencent par l'*ut* au-deſſous de l'*amila*.

Titre { La Viole.
Baſſe-de-Viole.
Deſſus-de-Viole.

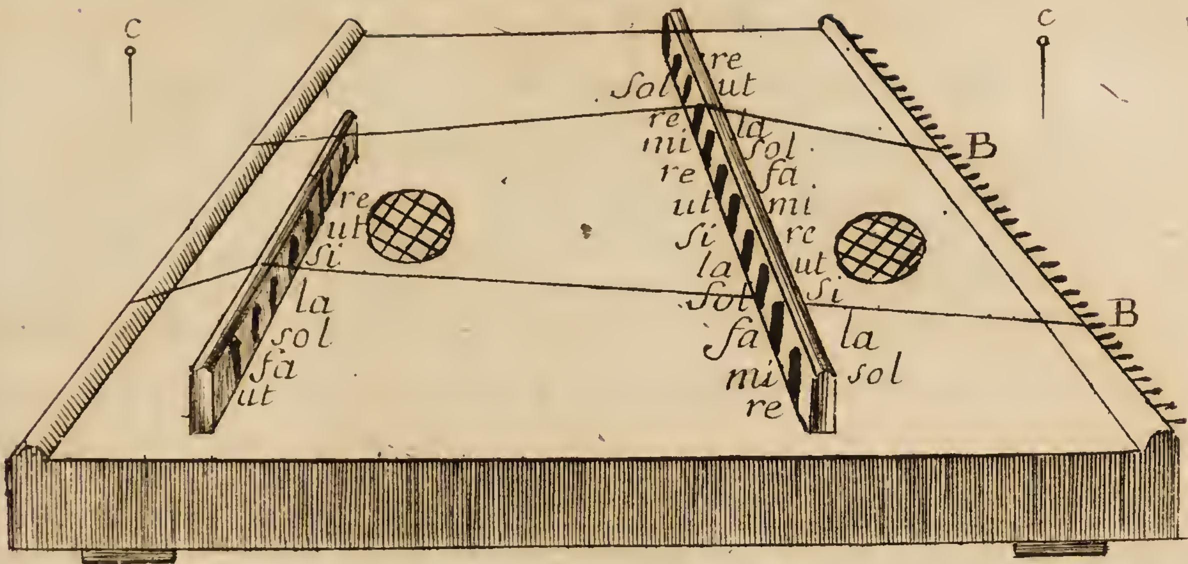
La baſſe-de-viole a été long-temps en grande réputation; mais le violoncelle l'a totalement anéantie. A l'égard du deſſus de viole, il n'a jamais eu grande réuſſite.

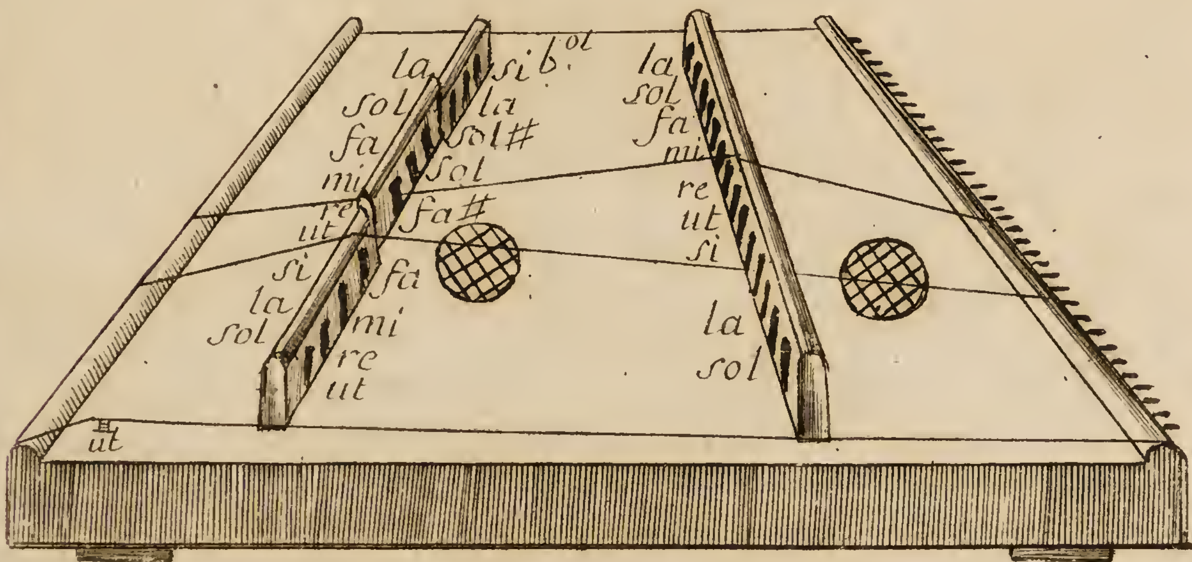
La baſſe-de-viole eſt un inſtrument à cordes de boyaux & archet. Le manche en eſt large; le corps approche de la taille de celui du violoncelle, mais plus profond.

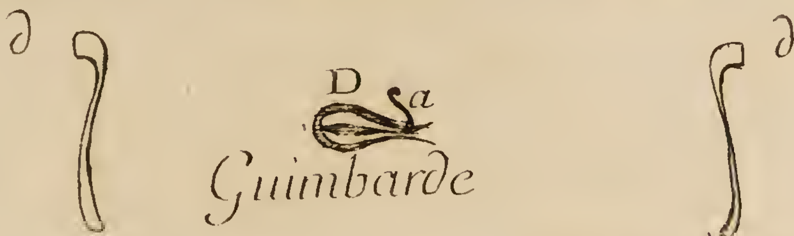
Il a ſept touches ſur ſon manche, & ſept cordes montées comme il ſuit:

LA RE SOL UT MI LA RE. *Chanterelle.*

| | | | | | | |


Psalterion A
C
C
B
B
re
sol
ut
re
mi
la
sol
re
fa
ut
mi
si
re
la
ut
sol
si
la
sol
fa
la
sol
fa
ut
mi
re
re
ut
si


Timpanon B A
la
si b.
sol
la
fa
sol#
mi
sol
re
ut
fa#
si
fa
la
mi
sol
re
ut
la
sol
fa
mi
re
ut
si
la
sol
ut


D
a
Guimbarde


1
2

Comme les cordes d'un inſtrument doivent être proportionnées entr'elles & au corps de l'inſtrument, la quantité qu'il y en a à la baſſe-de-viole fait que les cordes hautes doivent être minces & déliées ; ce qui, vu leurs longueurs, ne peut manquer de leurs donner un ſon peu nourri, & par conſéquent aigre ; de plus, le ſon s'étend dans un ventre creux, d'où il ne peut être renvoyé que foiblement.

On peut dire la même choſe du deſſus de viole, en ajoutant qu'il eſt encore moins ſupportable que ſa baſſe ; car un deſſus doit être brillant, & il eſt ſombre & maigre : il n'a que ſix cordes, dont l'accord eſt *ré la mi ut ſol ré.*

La Harpe.

Planche XXXV.

La Harpe eſt un inſtrument fort ancien. Le monde Chrétien ſçait que le Prophete Roi David en jouoit. Il y a apparence que c'étoit le même inſtrument dont on ſe ſert encore. Il eſt compoſé d'un corps long & étroit, vu de côté en F. & en face en D. qui va en s'élargiſſant peu à peu juſqu'en bas. Sa table eſt percée de ſix roſettes *ddd.* Les cordes ſont retenues dans une baguette *ee.* qui tient le milieu de la table de haut en bas : au haut de ce corps & en avant eſt attaché, à angle droit, un bras de bois ou conſole E. dans laquelle ſont enfoncées les chevilles qui tendent les cordes. Cette conſole eſt ſoutenue par un montant de bois plein F. qui part du bas du corps. Tout l'inſtrument repréſente un triangle, dont l'angle d'en bas eſt aigu.

Les cordes, au nombre de trente-ſix, ſont tendues, de la conſole, à la baguette de la table du corps. Les plus courtes vers la jonction du corps & de la conſole, & les plus longues du bout de la conſole vers le bas du corps.

Son étendue eſt deux tons au-deſſous de l'*amila* bas, puis quatre octaves pleins, & quatre tons au-deſſus ; ainſi le ton le plus bas eſt *fa*, & le plus haut *mi.*

Pour jouer, on poſe le corps entre ſes jambes, & en allongeant les bras, on touche d'un côté les deſſus, & de l'autre les baſſes & autre parties. On ne ſe ſert que des doigts avec leſquels on pince les cordes. Comme chaque

octave n'a que ses demi-tons naturels, & qu'il est très-difficile d'en faire par accident, & conséquemment d'user des transpositions, M. Goepffert, Maître de Harpe, a cherché les moyens de rendre la chose facile ; & après bien du temps employé à cette recherche, il en est enfin venu à bout par des pédales de fer qui sortent au nombre de sept, quasi à terre au bas du corps G. Chaque pédale sur laquelle on met le pied, communique par le dedans du corps à quatre petits crochets posés en haut au-dessous de la console, lesquels pesant sur le même ton à chaque octave, en font un demi-ton : ainsi les sept pédales donnent toutes les transpositions, & rendent la Harpe propre aux grands Concerts.

LE LUTH.

PLANCHE XXXVI.

Le Luth A. est un instrument à cordes de boyaux, & à pincer avec les doigts. Il est composé d'un manche large, au haut duquel la tête C. où sont les chevilles est longue, & pliée d'équerre en arriere. La touche du manche est barrée de neuf touches B. Au bout du manche est le corps D. dont le ventre est profond & à pans. Il décrit avec sa table une espece d'oval étroit vers le manche, s'élargissant en bas. La table est percée par une rosette.

Les cordes vont du fillet *a.* se rendre à un chevalet ou tringle plate, & basse où elles s'attachent : il y en a dix-neuf, parce que celles des dessus sont deux à deux ; celles des basses sont simples, mais filées.

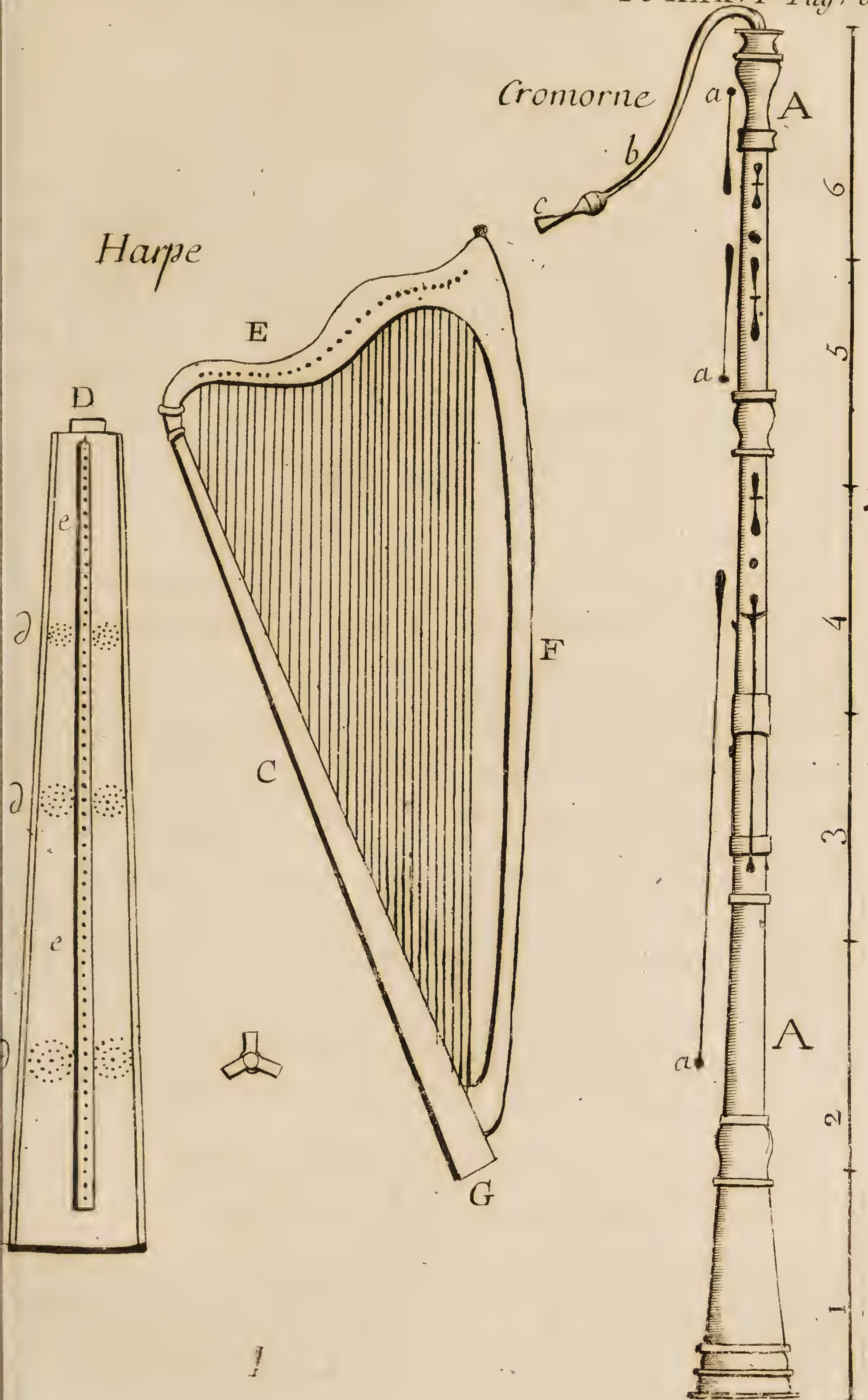
Accord des dessus cordes doubles.

Sol Ré Fa La Ré Sol *chanterelle.*

Accord des basses cordes simples filées.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa.

Cet instrument est très-difficile à apprendre ; & quelque bien joué qu'il soit, il a toujours les défauts des instrumens à pincer, qui sont de ne point tenir la note, & de ne pouvoir faire sentir les cadences que foiblement ; tous ces inconvéniens l'ont fait abandonner en France.



Cromorne
Harpe
a
A
b
c
E
D
a
e
∂
F
C
A
a
G
1
2
3
4
5
6

LA GUITARRE.

PLANCHE XXXVI.

La Guitarre BB. eſt comme les précédens, un inſtrument à cordes de boyaux & à pincer. Il eſt compoſé d'un long manche & d'un corps plat peu profond, ſur lequel eſt une table, ayant une roſe & un chevalet bas. Le corps a deux renflemens par les côtés, parce qu'il s'étrécit vers le milieu de ſa longueur. La touche du manche eſt garnie de onze touches tranſverſales.

Les cordes ſont cinq, dont quatre doubles : ce qui fait huit deux à deux, & une ſimple qui eſt la plus haute. Ces cordes viennent de la tête s'attacher au chevalet.

Accord.

La Ré Sol Si Mi *chanterelle*.

La premiere *mi* eſt la plus haute, elle eſt ſeule ; la ſeconde eſt *ſi* double à l'uniſſon ; la huitieme *ſol* double à l'uniſſon ; la quatrieme *ré* double à l'octave l'une de l'autre ; la cinquieme *la* à l'octave l'une de l'autre : ce qui fait une octave & quatre tons. Le tout en comptant les intervalles.

La Guitarre ſe poſe horiſontalement ſur le ventre, où elle eſt tenue par une ceinture qui paſſe autour des reins ; les deux premiers doigts pincent les parties hautes, & le pouce les baſſes.

On s'eſt dégouté de cet inſtrument, qui ne peut entrer dans aucun concert, parce qu'il eſt difficile à bien apprendre, & d'ailleurs fort médiocre & de peu d'étendue.

LE THEORBE.

PLANCHE XXXVI.

Cet inſtrument H. reſſemble au Luth pour le corps ; & le premier manche *a*. au bout du premier manche en eſt un ſecond *b*. très-long qui n'eſt que pour les baſſes. Au bas de ce ſecond manche ſont les chevilles du premier : elles tendent les deſſus, dont les cordes ſont doubles & de laiton.

Accord des cordes de laiton doubles.

La Ré Sol Si Mi La *chanterelle.*

Ce premier manche a ſept touches tranſverſales.

Au haut du long manche ſont les chevilles qui tendent les baſſes qu'on pince toujours à vuide. Celles-ci ſont à boyau ſimples filées.

Accord des baſſes à boyau filées.

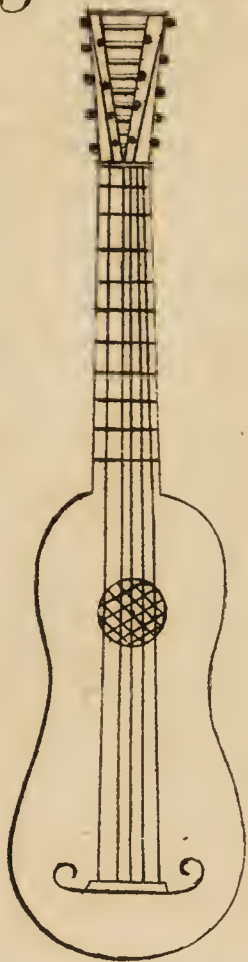
Sol La Si Ut Ré Mi Fa Sol.

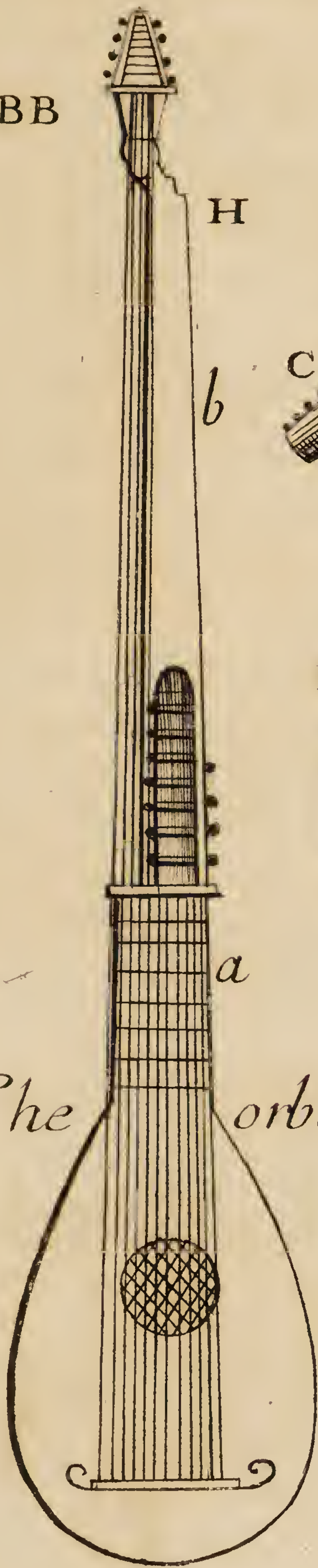
Le Théorbe jouoit par accords avec le Claveſſin dans les accompagnemens; mais comme il ne faiſoit que peu d'effet, & que d'ailleurs il eſt très-difficile à jouer, on l'a ſupprimé comme ſuperflu. Il a les défauts des inſtrumens à pincer.

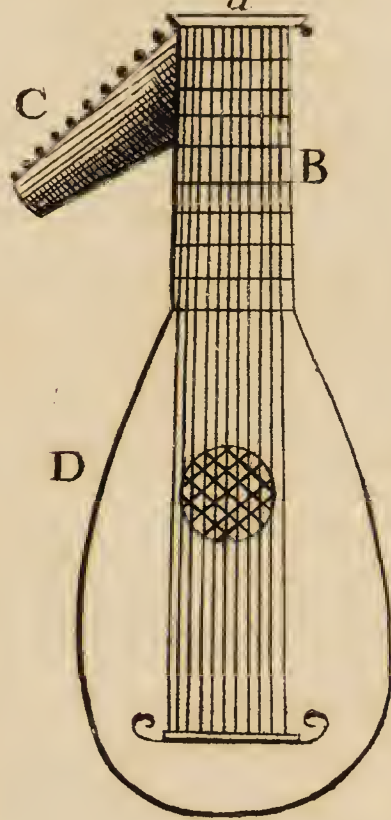
L'archi-luth La Mandole La Mandoline, &c.	Sont des inſtrumens à pincer, dans le goût des ſuſdits, & dont on ne ſe ſert point en France.

On a imaginé de conſtruire des baſſes-de-flute, tant à bec, que traverſiere; ces inſtrumens ont ſi peu réuſſi, qu'ils ſont, pour ainſi dire, oubliés.









1
2
3
4
5 pieds
½

DU PLEIN-CHANT.

LE Plein-chant ne s'exécute que dans les Eglises, où il est destiné aux Pseaumes, Versets, Répons, &c. ainsi il ne s'emploie que sur des paroles latines. Le seul avantage qu'il ait, est d'être facile à apprendre; car d'ailleurs il est insipide & fastidieux par son égalité de mouvement, & son secouement perpétuel sur les cinq voyelles. Les regles en sont courtes & si aisées, que les Paysans mêmes l'ont bientôt assez appris pour exciter l'envie de rire plutôt que la dévotion; enfin tel qu'il soit, le voici :

1°. Il faut sçavoir par cœur, comme à la Musique, la Gamme des octaves. (*Voyez pag.* 604.)

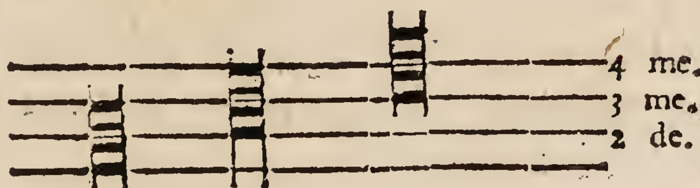
2°. Il n'y a point de mesures; la seule conformation des notes marque celles qu'il faut faire, plus ou moins longues.

3°. Il n'y a que deux clefs { La clef d'*ut*. La clef de *fa*.

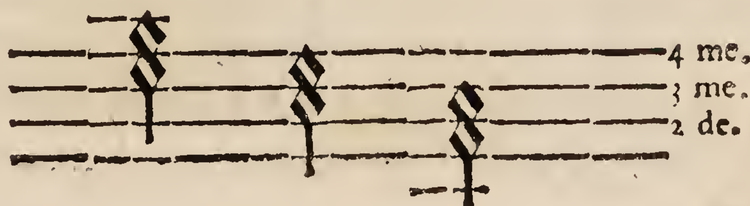
4°. Il n'y a point de dieses.
5°. Il y a bémol & bécarre.
6°. Quand le *si* est bémol, il se nomme *za*.
7°. Les portées n'ont que quatre cordes ou lignes.
8°. Les notes sont toutes noires, quarrées ou losanges.

Clefs, Notes & autres Signes.

La Clef D'ut.



La Clef De fa.



Notes.

Quarrée à queue plus longue de la moitié que la quarrée ſimple.	Quarrée ſimple.	Breve plus courte d'un tiers que la quarrée ſimple.	Guidon qui indique la premiere note de la portée ſuivante.

Pour le Plein-chant figuré ou muſical, on ſe ſert en outre des notes ſuivantes :

Longue pointée. Longue ſimple.

A B C

Bémol. | Becarre. | Cadence. | Petite barre. | Grande bar. | Double bar.

A. La petite barre ſe met pour ſéparer les mots, ou pour reprendre haleine.

B. La grande barre ſe met pour ſéparer les phraſes.

C. La double barre ſe met à la fin de la piece de chant.

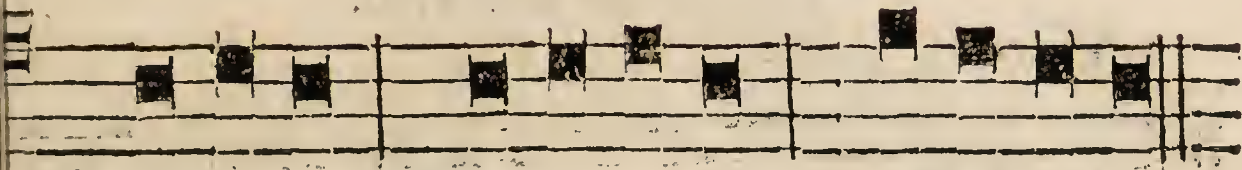
Principes.

Le bémol continuel, ou après la clef, n'eſt d'uſage qu'après celle d'*ut*.

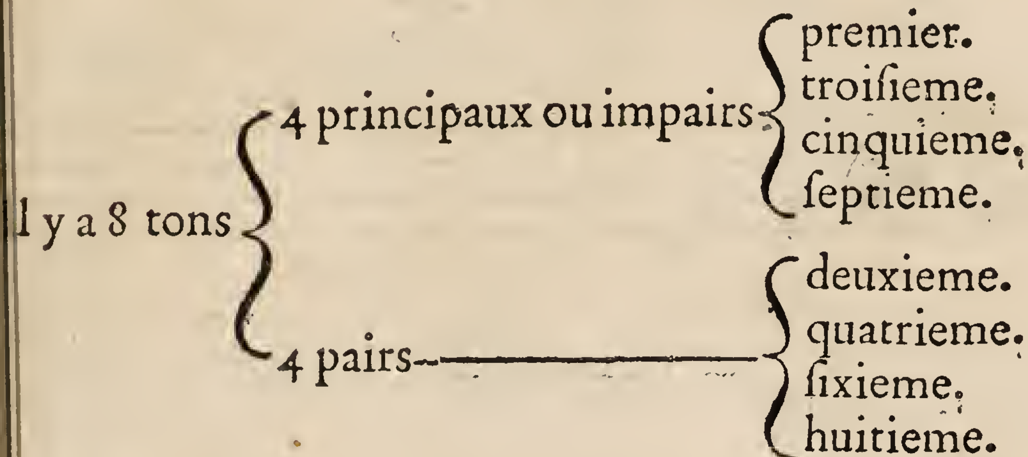
Le bémol accidentel baiſſe (comme à la Muſique) le *ſi* & le *mi*, auxquels on le joint, d'un demi-ton ; & au lieu de dire *ſi*, on dit *za* ou *fa*.

Quand il y a un bémol après la clef d'*ut*, on peut tranſpoſer en le prenant pour clef, & gammant par *fa* ; ce qui fait qu'on ne change point de nom le demi-ton ou ce bémol continuel.

Le *ſi* entre deux *la* devient toujours bémol, & ſe nomme *za*. Quand il précede l'*ut* en montant, il reſte *ſi*. En général, quand il y a un *la* après le *ſi* en deſcendant, le *ſi* devient *za*.



Les Tons.



On en ajoute encore quelqu'autres transposés ou irré-
guliers.

Chaque ton s'indique, comme à la Musique, en nommant la dominante & la finale.

Huit Tons.

a—Ré——Impair	*Tons transposés & irréguliers.*
a—Ré	
t—Mi——Impair	
a—Mi	Mi—La.
t—Fa——Impair	Ut—La.
a—Fa	Ré—La.
é—Sol——Impair	Sol—Ut.
t—Sol	Mi—Ut.

On voit ici qu'une même finale sert à deux tons différens.

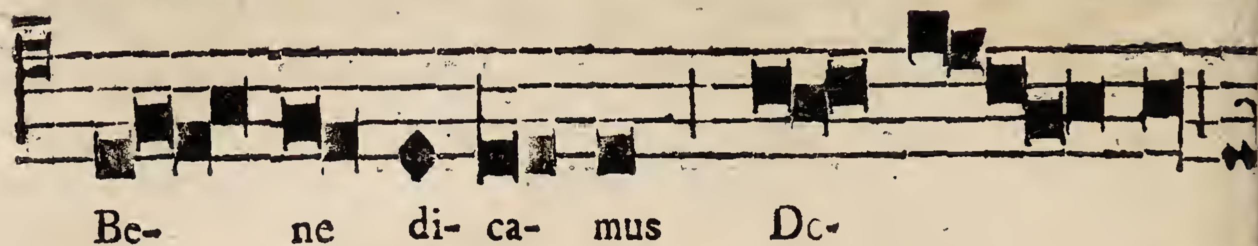
es tons impairs peuvent aller à huit notes & plus au-dessus de la finale, & à une au-dessous.

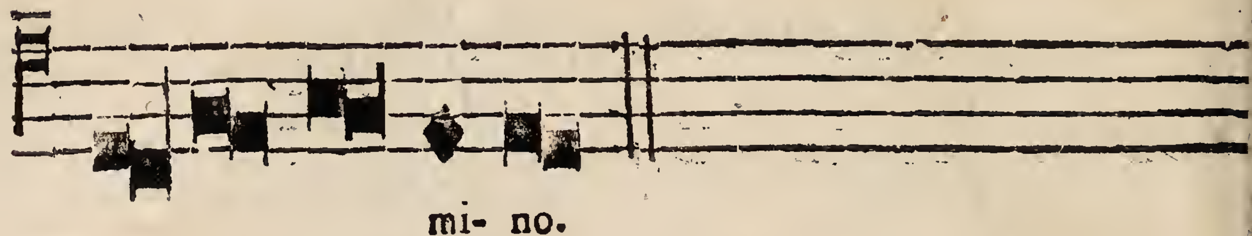
es tons pairs peuvent aller à cinq ou six notes au-dessus de la finale, & à quatre & plus au-dessous.

n nomme tons mixtes ceux qu'on fait aller moitié au-dessus, & moitié au-dessous de leurs finale.

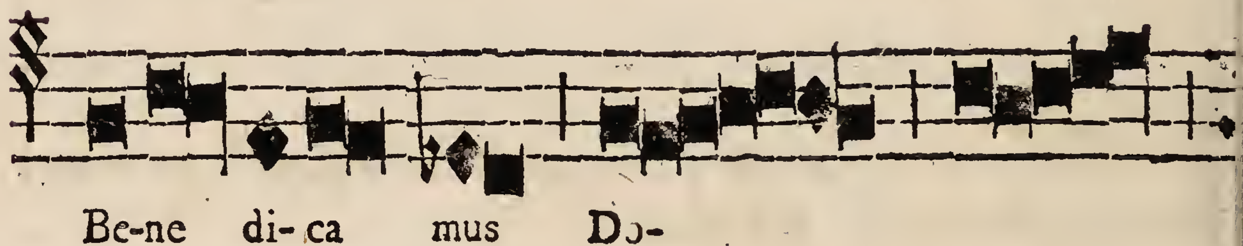
Exemple des huit Tons.

1er. Ton.



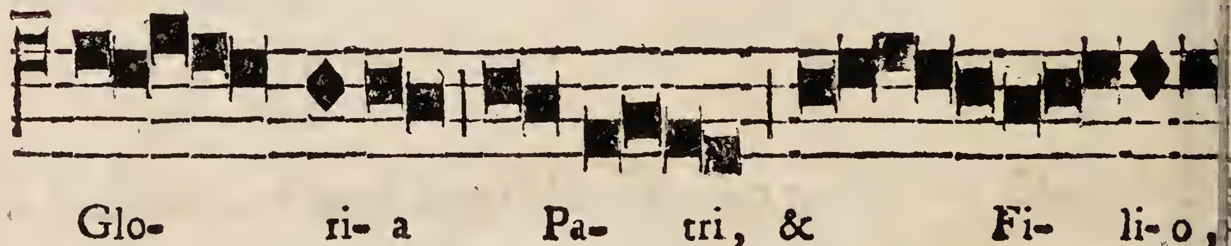


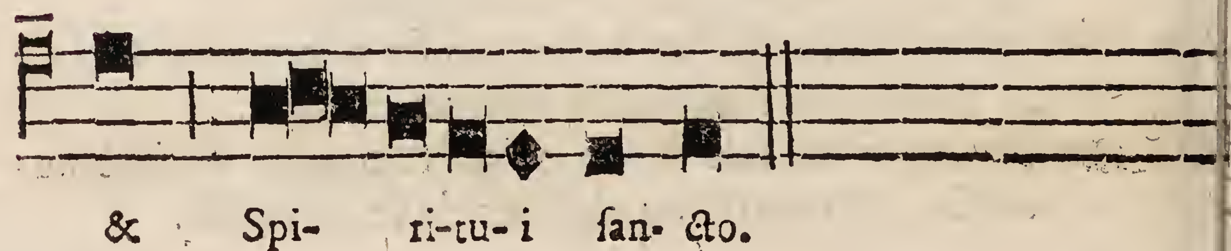
2d. Ton.





3me. Ton.





4me Ton.

Ver- ſa eſt in luc- tum ci- tha-

ra me- a & or- ga-num me-

um in Vo- cem flen- ti- um.

5me Ton.

Be- ne-di- ca- mus Do-

mi- no.

6me Ton.

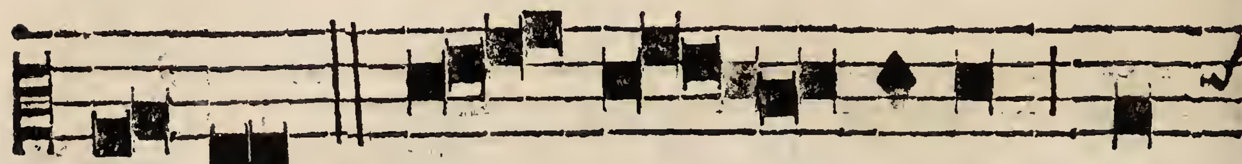
Be- ne-di-camus Do-

mi-no.

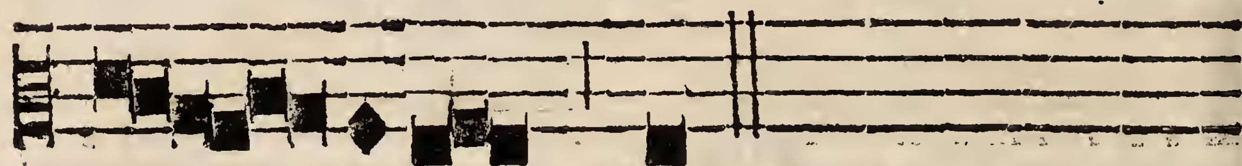
7me Ton.



Tunc Je- ſus Di- xit e- is ma- ni-

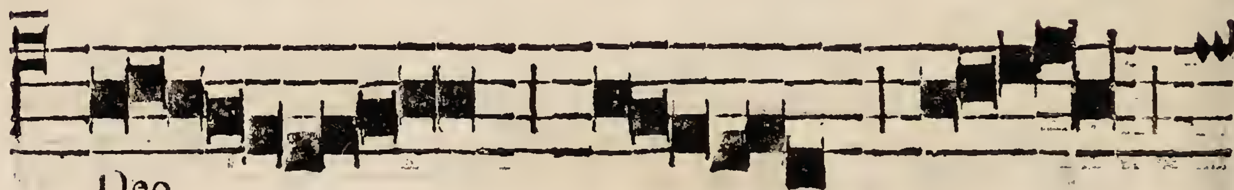


fes- te. La- za- rus mor-



tu-us eſt.

8me Ton.

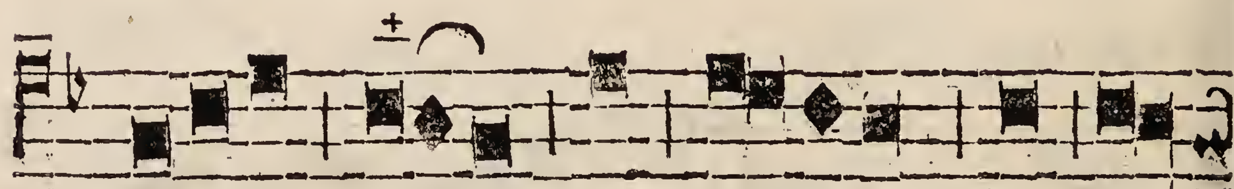


Deo



gra-ti- as.

PLEIN-CHANT FIGURÉ OU MUSICAL.



AScendit De- us in ju- bi- lo, in ju-



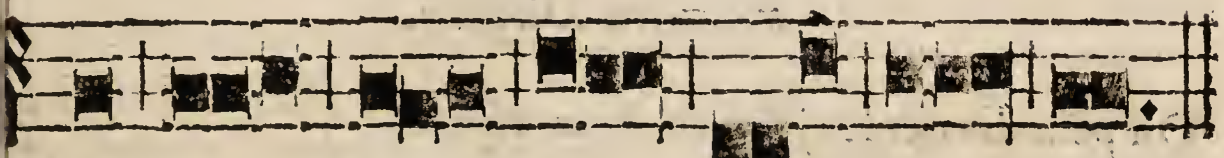
bi- lo & Do- mi-nus in vo-ce, in vo- ce tu-



bæ, in vo-



ce, in vo-ce tu-bæ.



AL-le- lui- a, al- le-lui- a, al- le-lui- a.



DES JEUX.

LE jeu en général eſt un délaſſement d'eſprit, & un des liens de la ſociété ; mais il devient trop ſouvent une paſſion abjecte qui entraîne à toutes ſortes de mauvaiſes manœuvres, quelquefois criminelles, & preſque toujours à la perte du bien ou de la ſanté.

Premiere Diviſion.

On peut diviſer les jeux en deux eſpeces { Jeux ſédentaires. / Jeux d'exercices.

Les jeux ſédentaires ſont les jeux { De Cartes. / De Dez. / De Caſe & Tables.

Les jeux d'exercices ſont ceux de balles ou boules { à rouler. / à jetter.

Seconde Diviſion.

Parmi tous ces jeux on peut encore faire une ſeconde diviſion,

Sçavoir { Les Jeux de commerce. / Les Jeux de hazard.

On nomme jeux de commerce ceux qui ſont limités en un nombre de parties ou repriſes qu'on borne à certaine quantité de coups, par partie, donnant une valeur en argent à chaque coup.

A l'égard des jeux de hazard, de quelque eſpece qu'ils ſoient, comme il ne s'y trouve, ni ſcience, ni ſagacité d'eſprit, & qu'il eſt facile de s'en ſervir pour eſcroquer, filouter, voler, ſe pendre, ou tout au moins ſe ruiner, il n'en ſera pas queſtion.

DES JEUX DE CARTES.

Cartes.

Les Cartes ſont de petits quarrés de carton fin & liſſé d'environ trois pouces de long, ſur deux pouces de large, blanches

l'un côté, marquées de l'autre par des ſignes de différentes couleurs, figures & noms :

	Carreau.	Cœur.	Pique.	Treffle.
Sçavoir				
	Rouges.		Noirs.	

On arrange de ſimétrie ces marques ſur chaque Carte, depuis un, qu'on nomme *AS*, juſqu'à dix. Ce qui fait dix Cartes imprimées As. 2. 3. 4, &c. ainſi en rouge dix Cartes de carreau & dix de cœur; & en noir dix Cartes de pique & dix de treffle : ce qui fait quarante Cartes. On ajoute à chaque dixaine un Valet, une Dame & un Roi, qu'on appelle *les Figures*. Ces figures ſont colorées & deſſinées au plus mal; elles tiennent quaſi toute l'étendue de la Carte : & pour les aſſocier à chaque couleur, on place au coin de leurs Carte un ſigne de la couleur à laquelle on veut les joindre; & on y place de même un nom diſtinctif.

Chaque couleur a treize Cartes : on appelle chaque treize Cartes *une Couleur*; ainſi on dit les quatre couleurs, quoiqu'il n'y en ait réellement que deux, le rouge & le noir. Le jeu entier eſt donc composé de quatre fois treize, qui ſont cinquante-deux Cartes.

Noms des Figures de chaque couleur.

Rouge. Carreau ♦ { Le Valet—-Hector. / La Dame—Rachel. / Le Roi——Cæſar.

Rouge. Cœur ♥ { Le Valet—-La Hire. / La Dame—Judith. / Le Roi——-Charles.

Noir. Pique ♠ { Le Valet—-Hogier. / La Dame—Pallas. / Le Roi——-David.

Noir. Treffle. ♣ { Le Valet—-Paris. / La Dame—Argine. / Le Roi——-Alexandre.

On a imaginé des jeux de Cartes de tant de façons, dont même on varie perpétuellement les regles, qu'il seroit difficile de s'y arrêter. Celui qui veut y jouer, se les fait apprendre par ceux qui les sçavent. Il suffira de dire que dans la plûpart, les plus fortes Cartes sont les As, & ensuite les figures Rois, Dames & Valets.

Les plus beaux jeux de Cartes sont { Le Piquet. / L'Ombre à trois. / Le Réversis. }

Le jeu de Piquet n'a point de 2, 3, 4, 5, 6; partant vingt-deux Cartes de moins, ainsi trente-deux Cartes. On n'y joue que deux.

Quatre Cartes semblables se disent quatorze, depuis l'As jusqu'au dix inclusivement. Ainsi celui qui a les quatre As, les quatre Valets, &c. dit quatorze d'As, quatorze de Valets, &c.

Le jeu d'Ombre n'a point de 8, 9, 10, partant douze Cartes de moins, ainsi quarante Cartes. On y joue à trois.

On nomme { L'As de Pique — Spadille. / Le 7 en rouge & le 2 en noir — Manille. / L'As de Treffle — Baste. / Les deux As rouges — Ponte. }

Ces quatre Cartes ensemble se nomment les quatre Matadors.

Le jeu de Réversis n'a point de dix, partant quatre Cartes de moins, ainsi quarante-huit Cartes. Le Valet de Cœur se nomme le *Quinola*, & est la meilleure Carte. On y joue quatre.

Jettons et Fiches.

Les Jettons & les Fiches ne servent qu'aux jeux de Cartes.

Les Jettons sont des pieces rondes & plates d'environ un pouce de diametre, sur un quart de ligne ou environ d'épaisseur.

Jetter

Jetter ou Compter par les Jettons.

Cette eſpece d'Arithmétique eſt principalement celle des Joueurs de Cartes. Les Jettons qu'ils ont ſous la main leurs ſervent de chiffres pour compter les points du jeu, la perte & le gain. Cette opération ſe nomme *jetter*.

La façon de ranger les Jettons eſt différente de l'arrangement des chiffres; le réſultat du compte eſt cependant toujours le même.

Dans l'Arithmétique, on range les chiffres du ſens des lignes, & pluſieurs unités, dixaines, centaines, &c. ſont exprimés par un chiffre ſeul.

Avec les Jettons, on poſe les rangs l'un au-deſſus de l'autre. Le premier rang, qui eſt le plus bas, eſt celui des unités; le ſecond rang au-deſſus, eſt celui des dixaines : les centaines au-deſſus des dixaines, &c.

Exemple.

En chiffres—deux mille quatre cens ſoixante-ſix.

2466.

En Jettons.
- OO deux mille.
- OOOO quatre cens.
- OOOOOO ſoixante.
- OOOOOO ſix.

Mais comme dans le calcul d'une ſomme un peu conſidérable on employeroit trop de jettons, ſi on en poſoit autant qu'on compteroit d'unités de dixaines, de centaines, &c. on a été à l'épargne par la maniere ſuivante.

Quand les points du rang des unités paſſent cinq, on écarte un peu des autres le premier Jetton à droite : ce Jetton écarté vaut alors cinq; chaque Jetton de ſurplus vaut une unité. Le Jetton qu'on écarte au rang des dixaines, vaut cinquante; au rang des centaines, vaut cinq cens, &c.

Exemple.

- OO deux mille.
- OOO O huit cens.
- O O ſoixante.
- O O ſix.

On voit dans cet exemple que le Jetton du premier rang écarté valant cinq, & l'autre un : les deux pris ensemble font six, que le Jetton écarté du second rang valant cinquante; les deux pris ensemble valent soixante; & enfin, que le Jetton écarté du troisieme rang valant cinq cens, calculé avec les trois autres fait huit cens, &c.

On peut faire avec les Jettons toutes les regles d'Arithmétique; mais comme les Joueurs n'ont besoin que de l'Addition & de la Soustraction, on ne parlera ici que de ces deux regles.

L'Addition.

L'Addition est plusieurs sommes posées l'une sous l'autre, dont il résulte une somme totale. Par exemple, je gagne six points, je les marque au premier rang. (*Voyez l'Exemple ci-dessous.*) Je gagne ensuite soixante points, je les marque au second rang. Je gagne deux points, je marque aux unités du premier rang encore deux Jettons. Quatriemement, je gagne vingt points, j'ajoute deux jettons aux dixaines du second rang, & je vois que j'ai gagné un total de quatre-vingt-huit points.

Total.	2 rang—OOO	O	quatre-vingt.	Ainsi du reste.
	1 rang—OOO	O	huit.	

La Soustraction.

Il se rencontre des cas où il faut se servir de la Soustraction, comme pour régler les comptes à la fin du jeu ou autrement.

Exemple.

De	OOOO	quatre cens		reste	OO	deux cens
	O O	soixante			OOOO	quarante
	O O	six.			OO	deux.

Oter deux cens vingt-quatre.

On commencera par enlever deux Jettons des quatre qui font quatre cens, il ne restera que deux cens. Il faudra ensuite ôter vingt de soixante, pour cet effet on levera les deux Jettons, qui, par leur écartement font soixante, & on en posera quatre près l'un de l'autre, ce qui fera quarante;

enfin, en rapprochant les deux écartés qui disent six, ils ne feront plus que deux, & on aura pour le restant deux cens quarante-deux.

On fait les Jettons d'argent ou argentés, ou d'yvoire.

Les fiches sont des quarrés longs & minces, arrondis par les bouts, de trois pouces de long sur un quart de large. On les fait d'yvoire ou d'os, & on les peint de différentes couleurs, afin de les distinguer dans la distribution couleur par couleur.

Les bourses de Jettons (car on enferme les jettons dans des bourses faites exprès) sont ordinairement de cent Jettons. Quant aux fiches, on en a à peu près le même nombre.

Avant de commencer à jouer, on met à la place de chaque Joueur la quantité de Jettons dont on est convenu, comme dix, vingt, &c. pour chacun, & les fiches de même. Il est bon que chaque Joueur ait toutes ses fiches d'une couleur différente, l'un rouges, l'autre vertes, &c. On les enferme ordinairement dans de petites boëtes faites en tabatieres quarrées & peintes de la couleur des fiches qu'on met dedans. A l'égard des Jettons, ils restent sur la table.

L'argent gagné ou perdu ne se reçoit & ne se paie qu'à la fin du jeu : les jettons & les fiches en tiennent lieu dans le cours de la partie. La fiche représente dix jettons ; c'est pourquoi si le jetton tient lieu d'un sol, la fiche vaudra dix sols, &c.

A la fin du jeu, chacun compte ses jettons & ses fiches ; le surplus de ce qu'on avoit en commençant le jeu, est le gain sur celui ou ceux qui s'en trouvent plus ou moins dénués.

Des Dez.

Le Dez est un petit cube régulier qui a six faces ou côtés égaux & plats : chaque face est numérotée par des points noirs depuis un jusqu'à six. On fait les Dez d'yvoire ou d'os, & de plusieurs grosseurs. Les plus gros ont environ un demi-pouce de haut. Il n'y a qu'un jeu de commerce où on emploie les Dez : c'est le Trictrac dont on va parler.

DES JEUX DE TABLES ET CASSES.

J'appelle jeux de Tables & Cafes { Le Trictrac. / Les Echecs. / Les Dames. }

Le Trictrac.

Planche XXXVII.

Le Trictrac ne peut fe jouer qu'à deux perfonnes, vis-à-vis une efpece de boëte faite de fapin & plaquée d'ébene, qui s'ouvre en deux par le milieu. La figure fuivante en abrégera beaucoup la defcription, ou du moins la fera mieux concevoir.

AA. La boëte qu'on nomme le *Trictrac*, ouverte en deux au moyen des charnieres *bb*.

CC. Rebords élevés & très-larges.

EE. Le fond du Trictrac ou les Tables.

rrrrrrrr. Douze fléches incruftées dans les Tables : elles font blanches & noires alternativement, & les blanches vis-à-vis des noires. En tout vingt-quatre fléches.

dddd. Douze trous dans les rebords à chaque face, pour marquer les trous ou parties qu'on gagne en mettant le fichon L. dedans à mefure qu'on avance en gain.

gg. Les rebords des côtés ayant chacun trois trous : celui du milieu fert à y faire entrer la pointe d'une bobeche, dans laquelle on met une bougie pour éclairer le Trictrac la nuit. Les deux autres font faits pour que chaque Joueur y place fon fichon, en attendant qu'il s'en ferve pour marquer les trous.

FF. Une Dame blanche & une noire, ou de quelqu'autre couleur. Il doit y en avoir quinze de chaque couleur.

L. Fichon, efpece de ferret fait de foie plate, entourée de fer blanc par le milieu : fon ufage eft ci-deffous.

I. Cornet de corne, pour battre ou fecouer les Dez, & les jetter enfuite dans le Trictrac : chacun a le fien.

H. Deux Dez, jamais davantage.

m. Trois jettons ou marques qui servent à marquer les points qu'on gagne.

Les deux Joueurs s'asseient vis-à-vis l'un de l'autre en *bb*. ainsi la droite de l'un est la gauche de l'autre : c'est pourquoi il est indifférent par quel bout on commence.

On commence le jeu par mettre toutes ses Dames en piles à un bout, du sens dont on voit les trois Dames blanches dans la figure, chacun du même côté vis-à-vis les unes des autres.

L'un des deux bat les Dez dans son cornet, & les jette sur le fond du Trictrac : il compte à part les points de chaque Dez qu'il amene ; par exemple, si un Dez montre six & l'autre quatre, il ne dira pas dix, mais six quatre ; puis il joue ses Dames, c'est-à-dire, il va en comptant poser chaque Dame à son nombre ; il peut cependant jouer d'une seule Dame le nombre entier dix, &c. Il est à remarquer 1°. qu'on ne compte jamais la fleche ou pointe sur laquelle est la Dame qu'on va jouer ; mais on commence à compter un sur la fleche d'après du côté où on avance. 2°. On ne peut revenir sur ses pas ; il faut toujours aller en avant soit dans son jeu, ou dans celui de son adversaire.

Ce qui s'appelle *Case*, au Trictrac, est deux Dames l'une au-dessus de l'autre. On ne sçauroit battre une Case ; on ne bat que les Dames seules qui ne sont pas recouvertes par d'autres.

On gagne des points en battant les Dames de son adversaire ou son coin. Quant à ses Dames, voici comment : c'est à vous à jouer, vos Dez amenent cinq & quatre, vous avez une ou plusieurs Dames sur la fleche de votre jeu, qui dans la *Figure* est traversée ici de deux barres ═ Il n'a qu'une seule Dame sur la fleche barrée d'une barre — Vous comptez en avant & dans son jeu le nombre d'un de vos Dez. Si la fin du nombre tombe sur sa Dame seule, vous la battez. Dans cet exemple-ci, c'est le quatre qui bat ; car votre cinq passe au-delà où il n'y a rien, ou bien où il y aura deux Dames sur la même fleche que vous ne pouvez battre. On peut battre aussi par les nombres des deux Dez bout à bout. De battre, vaut des points toujours en nombre pair 2, 4, 6, &c.

Chacun marque les points qu'il gagne en avançant. Les marques ſe poſent au bout du même nombre de ſes fleches, deux vis-à-vis la ſeconde fleche, &c.

Celui qui le premier a gagné douze points, tire ſon fichon du trou où il étoit, & le met dans le trou d'enſuite.

Quand le fichon eſt arrivé au dernier des douze trous, celui à qui il appartient a gagné un tour ou la partie qu'il faut payer ou en recommencer une autre.

Le terme *gent* ou *plein* ſe dit lorſqu'on a rempli de Caſes l'une ou l'autre des deux tables de ſon côté; ſçavoir, petit-gent ſi c'eſt la table par où on a commencé le jeu, grand gent ſi c'eſt celle de l'autre part; & gent de retour ſi, après avoir paſſé ſes Dames au travers du jeu de ſon adverſaire, on remplit la table par où il a commencé; ainſi la table du petit gent, & celle du gent de retour, ſont vis-à-vis l'une de l'autre. Tant qu'on peut tenir, c'eſt-à-dire, faire ſubſiſter l'un ou l'autre de ces gents, on marque quatre points à chaque coup, & ſix points par doublets.

On appelle *doublets* le même nombre ſur les chaque Dez. Chaque doublet a un nom particulier; ſçavoir:

Deux As ſe nomment Bezette ou Ambſas.
Deux deux———————Double deux.
Deux trois———————Terne.
Deux quatre——————Quarne.
Deux cinq———————Quine.
Deux ſix————————Sonné.

Je m'arrête ici ne pouvant, ſelon mon projet, détailler ce jeu, qui eſt ſi rempli de regles & de termes particuliers, qu'il faudroit en faire un traité à part. On l'a encore varié de différentes façons, comme le reverquerre, toutes tables, &c. dont chacun ont des regles différentes. Je dirai ſeulement que c'eſt un fort beau jeu & ſçavant, attendu que le bien jouer, y contreballance le hazard des Dez.

Le Jeu des Echects.

Planche XXXVII.

Voici un jeu unique qui ne reſſemble à aucun autre; ſçavoir, la marche de chaque piece différente en eſt quaſi la

ſeule regle. Le hazard n'y a aucune part, & on n'y perd jamais que par ſa faute : ce qui fait que ce jeu eſt fort ſérieux & très-piquant.

On le joue ſur une ſurface platte nommée *Echiquier* : cette ſurface eſt diviſée en ſoixante-quarrés égaux, qu'on appelle *carreaux*.

Chaque rang de carreaux eſt de huit, alternativement blancs & noirs.

Ce jeu ne ſe joue jamais qu'à deux perſonnes placées vis-à-vis l'une de l'autre.

Les Echects ſont de petits morceaux de bois, d'yvoire, d'ébene, &c. arrondis au tour & évidés ſous différentes formes, couleurs & noms, au nombre de trente-deux, ſçavoir, ſeize pour chacun.

Rangs, noms, arrangement & marche des Echects.

On poſe ſes pieces ſur deux rangs. J'appelle premier rang celui qui eſt le plus près du Joueur : il borde l'Echiquier.

Le ſecond rang en eſt le plus proche en avant.

Premier rang.

a. La tour : on en a deux qu'on place aux deux bouts du premier rang en AA. Chaque tour marche droit en avant, & de côté, recule, revient, retourne, & peut aller ainſi d'un bout à l'autre de l'Echiquier ; mais elle ne peut aller en biais ni ſauter par-deſſus aucune piece qui ſe trouvera en ſon chemin.

b. Le Chevalier : on en a deux, leurs place eſt à côté de chaque tour en BB. La marche du Chevalier eſt ſinguliere, parce qu'il eſt le ſeul qui puiſſe ſauter par-deſſus les pieces qu'il rencontre dans ſa marche qui eſt de deux carreaux de biais, en comptant celui où il eſt, & un en avant, ou ce qui eſt la même choſe de deux carreaux en avant, & un troiſieme de biais. Cette marche eſt deſſinée dans la figure depuis 2 juſqu'à 3, 3, 3. Il eſt indifférent qu'on compte les deux premiers pas droits ou de biais. Il va de tous côtés, avance & recule.

C. Le Fol : on en a deux, leurs place eſt à côté de chaque Chevalier en CC. La marche des Fols eſt toujours en biais

d'un bout à l'autre de l'Echiquier ; mais ils ſuivent dans leurs biais les mêmes regles des tours, ne pouvant ſauter par-deſſus les pieces qu'ils rencontrent. Ils avancent & reculent de tous ſens ; mais toujours en biais.

d. La Dame : on n'en a qu'une ; elle ſe met auprès d'un Fol, comme en *d.* Sa marche eſt de tous ſens ; tantôt comme le Fol, c'eſt-à-dire, en biais ; elle fait tant de pas qu'elle veut en avant & en reculant : mais elle ne ſçauroit ſauter par-deſſus aucune piece ; ce qui n'eſt accordé qu'au ſeul Chevalier. Il eſt à remarquer que la Dame de la couleur brune, qu'on nomme la *Dame noire*, doit être poſée ſur la caſe noire ; ce qui a fait ce dictum Dame blanche, cul blanc : la Dame de l'autre jeu P. ſera Dame noire, cul noir.

e. Le Roi ſe placera entre la Dame, & un Fol comme en E. Sa marche n'eſt que d'un pas, mais en tous ſens. Sa prérogative eſt qu'on peut bien le mettre en priſe, mais on ne le prend jamais ; la raiſon en ſera expliquée ci-deſſous.

Second Rang.

Le ſecond rang n'eſt occupé que par les pions *f.* au nombre de huit *ooo.* &c. Leurs marche eſt un pas en avant ; cependant ils peuvent en faire deux. La premiere fois qu'on les joue, (*Voyez le ſecond Nota.*) il ne leurs eſt pas permis de reculer : ils ne peuvent pas prendre les pieces qui ſe rencontrent devant eux ; ils ne prennent qu'en biais à un pas ſeulement.

Nota. Le Roi peut roquer quand il n'y a plus de pieces entre lui & la Tour, & qu'il n'eſt pas actuellement en échec. Roquer, c'eſt mettre la Tour à la place du Roi, & faire paſſer le Roi de l'autre côté de la Tour. Il ne faut pas que le Roi ait déja marché.

Nota. Il a été dit que le premier pas que font les pions peut être de deux carreaux en avant ; cependant ils ne peuvent paſſer priſe, c'eſt-à-dire, paſſer au-delà d'une piece qui les prendroit, s'ils ne faiſoient qu'un pas.

Il n'y a que les pions qui peuvent aller à Dame : ce qui ſera expliqué ci-deſſous.

Quand une piece en prend une autre, on ôte l'autre du jeu, & on met la ſienne en ſa place.

Joüer.

Les Echecs rangés en bataille ſur deux rangs de chaque côté, comme il vient d'être dit ci-deſſus, les uns blancs ou blonds, les autres noirs ou bruns, on joue, c'eſt-à-dire, chacun l'un après l'autre, remue & place une piece quelconque ſuivant ſa marche, & ainſi de ſuite.

Lorſqu'une piece adverſaire ſe trouve dans la marche d'une piece de celui qui attaque, & qu'elle y reſte, elle eſt sûrement priſe le coup d'après. Il faut donc que l'attaqué ſe retire ou ſoutienne ſa piece qui eſt en priſe, en dirigeant la marche de quelqu'autre, de façon que le preneur ſoit repris lui-même tout de ſuite; ce qui empêche ſouvent de la prendre : on ſe retourne d'un autre côté, ainſi du reſte.

Comme le but de ce jeu eſt de faire le Roi *Echec* & *Mat*, c'eſt-à-dire, qu'il ſoit en priſe, & qu'il ne puiſſe faire ſon pas de quelque côté que ce ſoit, qu'il ne ſe trouve toujours en priſe par quelque piece. Tout ce qui vient d'être dit tend à ce but; après quoi, la partie eſt finie, parce que le Roi eſt Echec & Mat, & le vainqueur triomphe. Cependant une petite circonſtance peut rendre la partie nulle : c'eſt lorſqu'il n'y a plus que le Roi qui puiſſe remuer, qu'il n'eſt point actuellement en Echec; mais qu'il ne peut faire aucun pas ſans s'y trouver; alors le Roi eſt *Pat*, & la partie devient nulle, c'eſt-à-dire, comme ſi elle n'auroit pas été jouée.

Si un des Joueurs a malheureuſement laiſſé perdre ſa Dame, qui eſt une piece eſſentielle, parce qu'elle ſe tranſporte par-tout, ſon deſir le plus preſſant eſt de convoler en ſecondes nôces. Il n'y a dans cette occaſion que les pions qui puiſſent lui faire retrouver une Dame pareille à la ſienne : ils s'en chargent volontiers; mais ils ont bien des difficultés à ſurmonter, auxquelles même ils ſuccombent quelquefois, ſi les troupes qu'on a fait marcher avec eux, ont au deſſous pendant la conduite : il s'agit de mener un pion juſqu'au premier rang de l'ennemi : celui qui a le bonheur d'y parvenir, devient tout-à-coup une Dame jouiſſant de tous ſes droits. Si il en arrive un autre, on le deſtine à être Tour, Chevalier, &c. en un mot, ils remplacent les pieces qu'on a perdues dans le courant du jeu, & ceſſent d'être pions.

Un Auteur, qu'on nomme le *Calabrois*, a raſſemblé tous les coups & parties qu'on peut jouer aux Echects, & en fait un volume d'un doigt d'épais.

LES DAMES.

On ne joue jamais que deux aux Dames.

Les Dames ſont un jeu commun, on le joue { A la Françoiſe. / A la Polonoiſe.

Quoique ce jeu ſoit joué en général ſur un Damier, & avec des Dames, il y a cependant bien de la différence de le jouer à la Françoiſe ou à la Polonoiſe.

A la Françoiſe le Damier n'a pas plus de carreaux que l'Echiquier du jeu d'Echects, c'eſt-à-dire, huit de chaque côté, rangés de même, blancs & noirs alternativement, faiſant en tout ſoixante-quatre carreaux.

On met trois rangs de Dames en biais l'une de l'autre, quatre par rang ſur la même couleur. L'un a les Dames jaunes, l'autre les rouges : ce qui fait vingt-quatre Dames, douze jaunes ou blanches, & douze rouges ou noires.

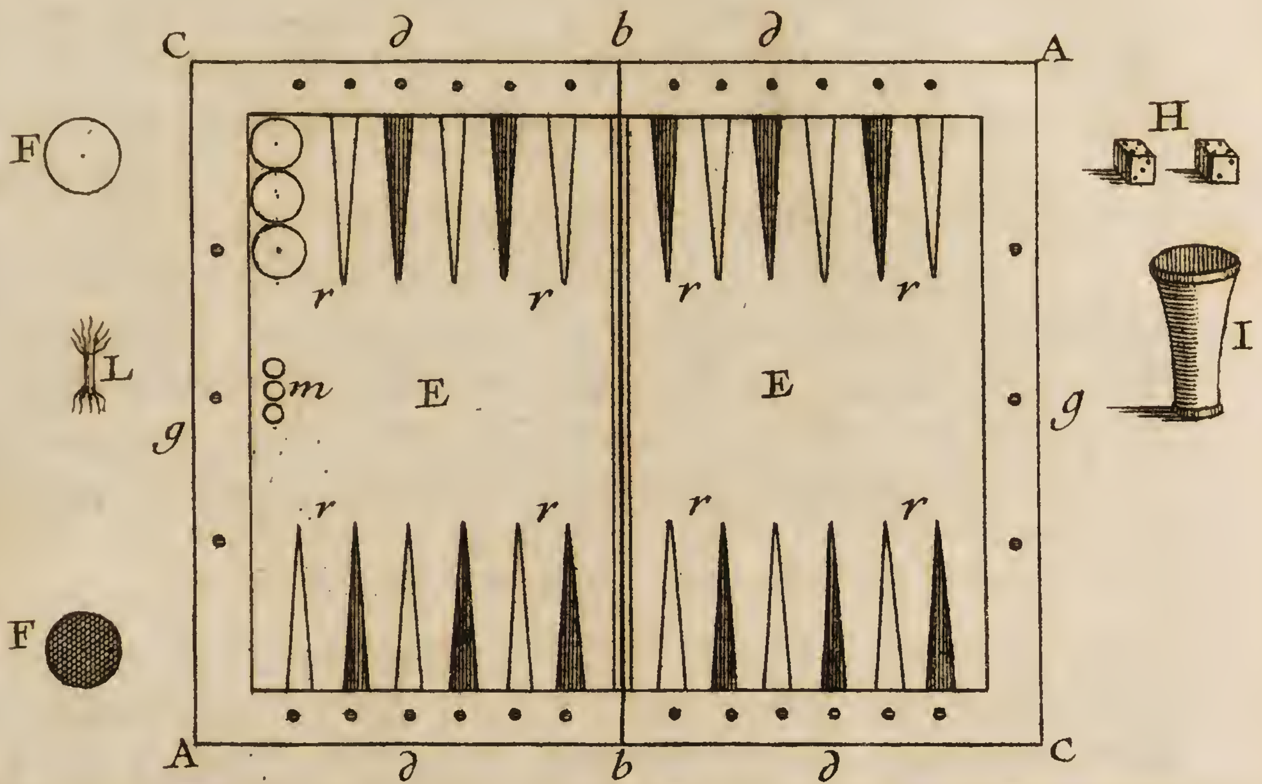
On marche toujours en biais, & on prend de même en ſautant par-deſſus la Dame qu'on prend, & plaçant la ſienne dans le carreau au-delà s'il n'y a point de Dames. S'il y en a, on ne ſçauroit prendre. S'il s'en trouve de ſuite une autre en pareille ſituation, vous la prenez auſſi, puis une troiſieme, &c. C'eſt ainſi qu'on fait les coups de deux, de trois, &c. On ne fait jamais qu'un pas, & toujours en avant; jamais on ne recule.

On ſouffle, c'eſt-à-dire, que ſi l'adverſaire a omis de vous prendre une Dame en priſe, on enleve la ſienne du jeu, puis on joue ſon coup comme ſi de rien n'étoit; ce qui a donné lieu au dictum ſoufflé n'eſt pas joué.

Lorſque par quelque moyen que ce ſoit une de vos Dames eſt parvenue juſqu'au premier rang de votre ennemi, vous êtes à damez & vous la Damés, c'eſt-à dire, que vous la couvrez d'une autre Dame priſe hors du jeu; alors cette double Dame peut avancer, reculer un pas ſeulement de tous ſens en biais, & prendre de même.

Le but de ce jeu & du ſuivant eſt de prendre toutes les

Le Trictrac



e ∂ A B C D E C B A c b a

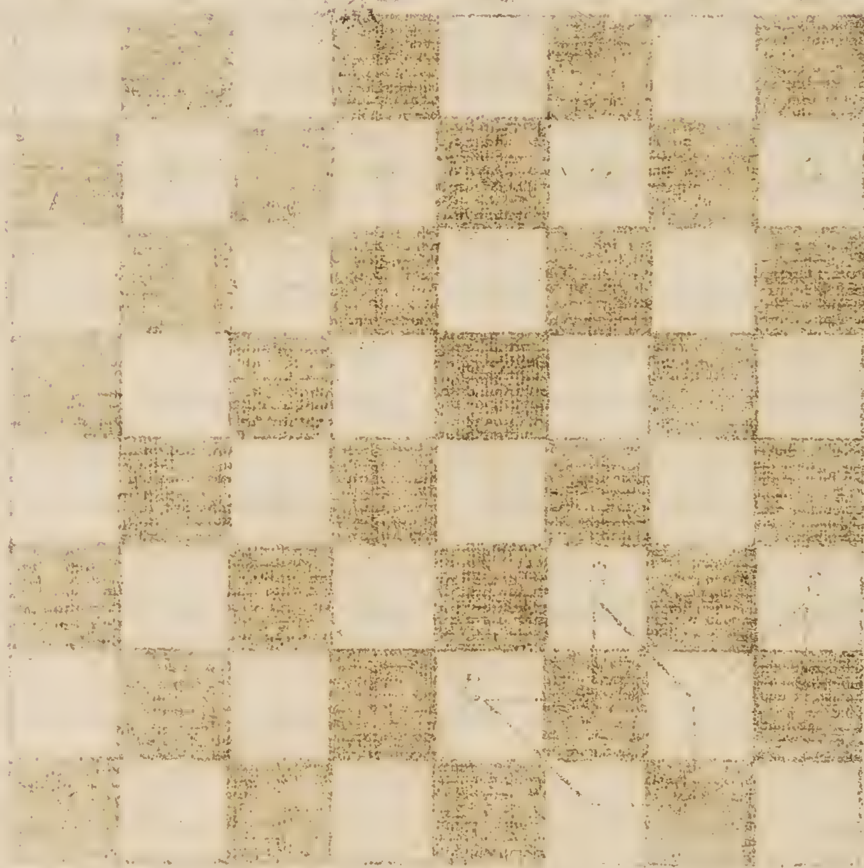
f

3 3 3

2 P

Le Jeu Dechets





Dames de l'adverſaire, alors le combat finit faute d'un des combattans.

A la Polonoiſe, le Damier a dix Caſes de chaque côté, quatre rangs de Dames de part & d'autre, cinq à cinq, ce qui fait pour les deux vis-à-vis quarante Dames. Le Damier eſt de cent carreaux ; ainſi il y en a trente-ſix de plus qu'à l'autre jeu.

On va un pas en biais & en avant comme à la Françoiſe ; mais on prend de tous ſens en avant & en reculant.

On dame de même qu'à la Françoiſe ; mais la prérogative des Dames damées eſt bien étendue, car elles peuvent faire tant de pas qu'elle veulent en avant ou en arriere, & prendre en chemin tout ce qu'elles trouvent dégarni.

Le Jeu de l'Oie.

Le jeu de l'Oie, renouvellé des Grecs, auroit ſa place ici, parce que c'eſt un jeu de Caſes ; mais outre qu'il n'eſt que de hazard, c'eſt qu'il n'eſt plus connu que parmi les claſſes & les enfans.

LES JEUX D'EXERCICE.

Les Jeux d'Exercices ſont:
- Le Mail.
- Le Billard.
- La Paume.
- La longue Paume.
- Le Balon.
- Le Volant.
- La Boule.
- Les Quilles.
- Le Galet.

Le Mail.

Planche XXXVIII.

Pour ce jeu, qui ſe joue toujours dehors & à l'air, il faut un terrein préparé, qu'on nomme auſſi un *Mail.* C'eſt une longue allée de trois à quatre cens toiſes de longueur, ſur trois à cinq toiſes de largeur, bordée communément de chaque côté par de grands arbres très-unie, battue &

mise bien de niveau. On limite cette avenue par les côtés & aux deux bouts avec des planches, en forme de cloison, à la hauteur de trois ou quatre pieds ou environ.

A trois toises de chaque bout du Mail est scellée debout & à demeure, au milieu de la place, une barre de fer ronde, pliée en portique ou arcade, haute de deux pieds ou plus, & de six pouces d'ouverture. Ces deux portes se nomment *les Passes.*

A neuf toises de chaque passe est une pierre ronde d'un pied de diametre, posée à fleur de terre, qu'on nomme *Pierre de Passe.* Entre cette pierre de passe, sont placées à raze-terre, à droite & à gauche, deux plus petites pierres rondes : elles sont d'un tiers plus proches de la passe, que de la pierre de passe. Leurs nom est les *Pierres du Début*, parce que c'est de-là qu'on commence à jouer.

Les instrumens du jeu sont { Le Mail A. / La Boule *a.* / La Boule d'acier *b.* / La Leve B. }

Le Mail est composé d'un long manche de bois mince & ployant, vers le bout qui entre dans le milieu, du côté d'une masse ou cylindre, gros comme le poignet, & long de cinq à six pouces. Le manche est d'environ quatre pieds de long.

La boule est de racine de buis, grosse comme une médiocre paume.

La Boule d'acier ne se joue qu'avec la leve.

La Leve est un manche de deux pieds de long, terminé par une espece de cuilleron de bois.

Jouer.

Le nombre des joueurs n'est pas déterminé; tous s'assemblent à un bout : alors le premier qui joue pose une, deux ou trois boules à terre, à côté l'une de l'autre, & d'un coup violent de la masse du Mail, il envoie la boule, qu'il frappe, le plus loin qu'il peut vers l'autre bout. Chacun joue à son tour; puis on s'achemine pour rejoindre ses boules, qu'on rejoue une seconde fois, puis une troisieme;

car il eſt très-rare qu'on puiſſe arriver à l'autre bout en deux coups. Au dernier des trois coups on arrive à la vue de la pierre de paſſe : il s'agit de ménager un coup léger pour en être le plus proche ; alors on prend la Leve, & mettant à la place de ſa boule une boule d'acier : on la joue en l'enlevant de façon qu'elle paſſe au travers de la paſſe ; celui qui en vient à bout gagne le coup. On repart enſuite en jouant comme ci-deſſus pour arriver à l'autre paſſe : voilà en général quel eſt le jeu du Mail.

La Paume.

Planche XXXVIII.

La Paume eſt de deux ſortes ; ſçavoir, la Paume proprement dite, & la longue Paume. On va parler ici de la Paume, & enſuite de la longue Paume.

La Paume ſe joue toujours à couvert dans une très-grande ſalle, beaucoup plus longue que large, carrelée de grandes pierres bien unies, fermée de quatre murailles très-hautes, peintes en noir par dedans, afin de pouvoir voir les balles qui ſont blanches : ces murailles ſont ſurmontées de pilliers de charpente, aſſez éloignés l'un de l'autre, qui ſoutiennent le toit. Les intervalles entre les poteaux & le toit ſont garnis de gros filets, pour empêcher que les balles ne ſortent du jeu.

A droite de la ſalle en dedans, & à ſix pieds de la muraille, dans toute ſa longueur, regne un petit mur à hauteur d'appui qui forme un corridor, dont le plancher eſt un grillage de bois à jour, tant plein que vuide. Sur ce petit mur s'élevent, de diſtance en diſtance, des pilliers de bois qui ſoutiennent un toit de planches en appentis, dont le bas eſt à ſept ou huit pieds de haut : ce corridor ſe nomme la galerie. Ce toit fait un retour d'équerre le long de la largeur de la ſalle : ce qui forme un autre toit A. A ce retour la cloiſon eſt entiere, & va juſqu'au toit : à l'endroit où elle ceſſe, contre l'autre muraille, eſt une ouverture élevée d'environ quatre pieds, & de cinq pieds en quarré. Cette ouverture ou fenêtre ſe nomme *la Grille.*

Vis-à-vis de cette grille, à l'autre bout de la ſalle, eſt une

petite ouverture dans le mur à raze-terre d'un pied en quarré : celle-ci se nomme *le Trou*.

La salle est séparée en deux dans sa largeur à la hauteur de quatre pieds, par une corde à laquelle est attaché tout du long un filet qui pend & traîne à terre : cette séparation se nomme *la Corde*.

Il y a des jeux de paume où sous le toît, qui occupe la largeur de la salle, il n'y a qu'un mur d'appui, le reste de l'espace jusqu'au toît est ouvert : cette longue ouverture se nomme un *Dedans*.

Les instrumens de la Paume sont { La Raquette *c*. La Bale *d*. }

La Raquette est de bois plié & rapproché vers les deux bouts, qu'on serre l'un contre l'autre avec des lanieres de peau *c*. ce qui s'appelle le *Manche*. Dans l'ouverture qui fait l'arcade, on lace de la ficelle à boyau en forme de filet, à mailles quarrées d'un demi-pouce ou environ d'ouverture.

La Balle est grosse comme une grosse pomme d'Api, couverte d'une étoffe de laine blanche, & rembourrée très-dur en dedans.

Jouer.

Le nombre des Joueurs est depuis deux jusqu'à six, trois contre trois.

Le premier à jouer commence par servir, c'est-à-dire, pousser sa Balle avec la Raquette, de façon que coulant sur l'un ou sur les deux toîts, elle tombe près de celui qui est vers le jeu, c'est-à-dire, du côté du toît de retour. Il la prend en l'air ou de volée, c'est-à-dire, avant qu'elle soit tombée à terre, ou bien il la prend au premier bond, & la renvoie par-dessus la corde à celui qui a servi ou à ses adjoints. On se la renvoie réciproquement; mais celui qui la manque, perd *quinze*. Au second coup servi, si celui qui a gagné quinze, manque la Balle, on dit *quinze-en*, qui veut dire quinze à quinze, égalité des deux parts. Le coup d'ensuite un côté gagnera *trente*; si l'autre gagne après, c'est *trente-en*. Le coup d'après gagné fait *quarante-cinq*. Si l'autre gagne, au lieu de dire quarante-cinq à quarante-cinq, on dit *à deux*. Le coup d'ensuite gagné se dit *avantage*. On

passe, c'est-à-dire, que les Joueurs vont se mettre à la place les uns des autres; alors si celui qui a avantage gagne le coup, il a le jeu, sinon *à deux*, & on repasse, &c. mais ce n'est pas tout, la grille, le trou, les dedans, deffendus ou non, les chasses, & bien d'autres circonstances acheminent au gain ou à la perte, les chasses sont indiquées sur le carreau par des traces noires en lignes droite, dont les unes traversent le jeu, & les autres laissent un intervalle entr'elles. Il y a telle chasse, où pour la gagner, il faut jouer au-delà, & d'autres en-deçà. Ce détail est si compliqué, qu'on ne sçauroit jouer partie sans avoir un Marqueur, qui est un garçon ou valet du Maître Paumier, qui à chaque coup prononce à haute voix le pour ou le contre. Le Marqueur est instruit à fond des regles, & les Joueurs en passent par sa décision.

Quand un Joueur se trouve plus fort qu'un autre, il lui donne quelquefois *bisque*, c'est-à-dire, la liberté de compter un nombre gagné sans l'avoir joué. Donner quinze, & bisque, c'est donner quinze, & un autre nombre à volonté.

On appelle *Peloter*, à ce jeu, quand on joue sans regles, simplement en se renvoyant la balle sans autre dessein que de ne la pas manquer.

Les Paumiers fournissent à qui veut des chaussons ou chaussures de peau, pour ne pas glisser en courant après la Balle, & un bonnet. On se met ordinairement en chemise quand on veut jouer un peu long-temps, car ce jeu est de grand exercice.

LA LONGUE PAUME.

PLANCHE XXVIII.

On nomme ce jeu la *longue Paume*, parce qu'il se joue dans de grandes & vastes places découvertes, & avec des battoirs ou raquettes de bois plein à longs manches & ployans E. & des Balles blanches très-dures *e*. que les battoirs envoient à perte de vue. On ne les reçoit ordinairement que de volée, le bond n'étant pas sûr dans un terrein grossierement applati.

A ce jeu, il y a quelquefois un toît court qu'on y fait

conſtruire ; mais au contraire de la paume : le toit eſt du côté de celui qui ſert. Le Marqueur jette la Balle ſur le toit, le Serveur l'attend dans ſa chute, & l'envoie en hauteur de toute ſa force avec ſon Battoir. Quand on n'a pas de toit, le Marqueur, à genoux, fait rebondir la Balle ſur une Raquette qu'il tient, ou ſur un Tamis, le Serveur la prend en l'air pour l'envoyer.

Les regles ſont à peu près les mêmes à ce jeu, qu'à la courte Paume ; mais moins détaillées. On gagne & perd quinze, trente, quarante-cinq à deux. On paſſe. Il y a des chaſſes, &c.

Le nombre des Joueurs n'eſt pas déterminé : il eſt ordinairement égal de chaque côté.

Le Ballon.

Planche XXXVIII.

Le Ballon eſt une eſpece de longue Paume, car il ſe joue toujours à l'air ; mais il lui faut un terrein dur & uni, comme une cour pavée, une allée ſablée, &c.

Le Ballon F. eſt une groſſe boule, quand elle eſt remplie d'air : cette boule eſt faite de cuir blanc, doublé en dedans d'une veſſie de cochon. On ménage un trou au cuir & à la veſſie, dans lequel on introduit & on colle une canelle de bois, ayant une ſoupape qui s'ouvre quand on y fait entrer le vent à coups de piſton, par le moyen d'une ſeringue vuide. Ce vent enfle le Ballon, qui devient rond & dur, & ne ſcauroit s'échapper, parce qu'alors il repouſſe & ferme la ſoupape : cette canelle ſe nomme *la Languette* o. On fait des Ballons de différentes grandeurs, en ſe ſervant de plus petites ou de plus grandes veſſies.

Le nombre des Joueurs ne paſſe guères quatre ou ſix ; chacun eſt armé d'un braſſard à ſon bras droit : ce braſſard eſt un tuyau rond, formé avec du cuir très-épais, doublé & rembourré en dedans ; on y fourre le bras depuis la main juſques près du coude : c'eſt avec ce braſſard qu'on reçoit & qu'on renvoie le ballon. On ſe ſert auſſi du cou-de pied, ce qui s'appelle *eſcaſſer le Ballon.*

Quand on joue partie, on ſuit à peu près les regles de la

la Paume : on prend plus souvent le Ballon de rebond que de volée.

C'est un beau jeu, quoiqu'il semble être abandonné aux seuls Ecoliers dans les Colleges.

LE VOLANT.

PLANCHE XXXVIII.

Le jeu du Volant peut se jouer comme la Paume, en suivant les mêmes regles, & même dans un jeu de Paume; mais il est plus fatiguant, attendu qu'il faut employer plus de force pour pousser le Volant loin, que pour la Balle. M. le Duc d'Orléans, Régent du Royaume, l'aimoit beaucoup de cette maniere; mais on n'a pas continué depuis.

Les instrumens de ce jeu sont { La Raquette *c*. Le Volant *x*.

La Raquette est le même instrument qui sert à la courte Paume; mais plus petit & plus léger.

Le Volant est composé d'un morceau de liege de plus ou moins d'un pouce de diametre en tous sens, finissant en cul de lampe. On l'entoure de peau rouge dans sa circonférence, & de peau blanche sur son plat, qui est le plus large. Autour de cette circonférence plate, on perce plusieurs trous à distance égale, dans lesquels on fait entrer debout & inclinées en dehors, des plumes d'aîles de Pigeon, ordinairement blanches, quelquefois peintes de diverses couleurs. Le Volant poussé a toujours sa chute sur son cul de lampe, comme le plus pesant. On le reçoit sur la Raquette, on le renvoie, & toujours ainsi réciproquement.

Ce qui s'appelle *jouer au Volant*, c'est jouer à se le renvoyer de volée ou de bond jusqu'à ce qu'on manque. On joue quelquefois au premier manquant; alors un tiers se met à la place de celui qui a manqué. C'est ainsi qu'on traite ce jeu parmi les jeunes gens dans les Colleges. Les Pensionnaires jouent quelquefois des parties sérieuses, suivant les regles de la Paume.



LE BILLARD.

PLANCHE XXXVIII.

Le Billard est un jeu qui demande beaucoup d'adresse : on n'y joue jamais qu'à couvert dans de grandes salles qui ne servent qu'à cela, qu'on nomme en architecture *salles de Billard*, parce qu'on y établit le Billard.

Un Billard est une table quarrée, haute de deux pieds & demi, plus ou moins grande; il s'en fait jusqu'à douze pieds de longueur, sur cinq de largeur & plus. Cette table doit être posée bien de niveau : on la couvre de drap verd; elle est entourée de larges rebords d'un pouce & demi, ou de deux pouces de haut, garnis en dedans du même drap verd. Au bas des rebords, dans les quatre coins & dans les milieux sur la longueur, sont des creux ronds où une Bille peut entrer toute entiere : ces creux se nomment *des Belouzes*. Sur la ligne du milieu de la table, & à un pied d'un des bouts, est planté & arrêté en place un portique de fer, dont les deux branches laissent entr'elles une ouverture de trois pouces, sur trois quarts de pied de haut. Ce portique se nomme *la Passe*, comme au jeu de Mail décrit ci-devant.

Les instrumens du jeu sont { Les Billards K. / Les Bistoquets L. / Les Queues M. / Les Billes S. }

Les Billards K. sont de longs manches de bois terminés par un évasement, marqué d'une ligne dans son milieu.

Les Bistoquets L. sont plus épais par le bout. Quand on se sert du commencement du manche du Billard, qui est menu, on dit *jouer de la Queue*, ou bien on joue avec la queue M. par le bout *e*.

Les Billes S. sont de petites boules d'yvoire, grosses comme une pomme d'Api, & bien rondes.

Jouer.

On ne joue communément que deux. Le premier à jouer donne son acquit en poussant sa Bille, avec son Billard,

vers le bout où est la Passe. Le second pousse ensuite la sienne, avec l'intention de frapper celle du premier, & de la faire tomber dans une Belouze. Si la chose lui réussit, il gagne deux points sur son adversaire, & donne l'acquit à son tour; car c'est toujours celui qui gagne qui donne l'acquit. Celui qui manque à toucher la Bille de son adversaire perd un point. Il y a bien d'autres circonstances à observer dans le courant du jeu, dont on trouve le détail dans un carton imprimé, qui a pour titre : *les Regles du Noble jeu de Billard.*

C'est à ce jeu où la Bricole est souvent employée, c'est-à-dire, qu'on pousse sa Bille contre un bord, afin que par le contre-coup elle aille frapper celle de l'adversaire. La double bricole est de toucher deux bords dans la même intention. Il faut beaucoup d'habitude pour jouer par Bricoles.

On convient de la quantité de points qui feront la partie, comme six, huit, douze, &c.

On retourne ce jeu en différentes façons, comme *à la Passe, à la Guerre, &c.*

LA BOULE.

PLANCHE XXXVIII.

Ce qu'on appelle *un jeu de Boule*, est un terrein régulier, étroit & long; par exemple, d'une toise de large, sur trente à quarante pas de long, bien uni & ferme, en plein air ou à couvert, aux deux bouts duquel est un nayon, c'est-à-dire, un creux qui traverse la largeur; en-deçà du nayon est une pierre ou quelque autre marque à raze-terre, qu'on nomme *le But.*

Le seul instrument de ce jeu est une Boule de bois *H.* de la grosseur d'une grosse orange.

Jouer.

Les Joueurs (nombre indéterminé) s'assemblent à un bout du jeu, chacun tenant une Boule à la main. Le premier à jouer fait rouler sa boule, en ménageant son coup de façon qu'elle n'aille pas dans le nayon, mais qu'elle s'arrête au plus près du but; chose que chacun des Joueurs s'ef-

force de faire, ainsi que de nayer l'adversaire, & de rester dans la place que sa Boule occupoit. Le plus près du but gagne le coup.

LES QUILLES.

PLANCHE XXXVIII.

Il y a deux sortes de jeux de Quilles { Les Quilles ordinaires. Le jeu de Siam.

Tout terrein uni, même grossierement, est bon pour jouer aux Quilles ordinaires. Ce jeu est le favori des Paysans & des Domestiques, comme le précédent l'est des Bourgeois & des Marchands.

Ses instrumens sont { Neuf Quilles G. Une grosse Boule g.

Une Quille est un bâton arrondi par un Tourneur. Il est de trois pouces de diametre, sur un pied & demi de hauteur, plat par le bout d'en bas, arrondi en calotte par celui d'en haut. Il faut neuf Quilles.

La Boule est de bois, ronde, & de huit à neuf pouces de diametre. On perce dans cette Boule deux trous de tarriere, profonds de deux pouces, à distance convenable l'un de l'autre, pour pouvoir y faire entrer le pouce & le premier doigt avec lesquels on tient la Boule.

Jouer.

Le nombre des Joueurs n'est pas fixe.

Pour sçavoir à qui jouera le premier, chacun prend une Quille en main & la jette vers la Boule, dont on s'est éloigné de quelques vingt ou trente pas; celui dont la Quille lancée est la plus près de la Boule, doit jouer le premier.

On commence le jeu par planter debout en quinconce les neuf Quilles ainsi ⁝ ⁝ ⁝ dans un espace d'un pied & demi en quarré.

Alors le premier à jouer s'éloigne des Quilles de trente à quarante pas, tenant la Boule, il la jette devant lui, de maniere qu'elle puisse entrer en roulant tout au travers des

Quilles, afin qu'elle abatte celles qui se trouveront en son chemin. On joue quelquefois à rabattre, c'est-à-dire, qu'on joue sur le champ un second coup, se postant de l'autre côté du Quillier, bien plus près qu'au premier coup; chacun compte autant de points qu'il a abattu de Quilles. Le gagnant est celui dont le nombre surpasse les autres. Il y a un avantage pour celui qui abat celle du milieu toute seule, & quelques autres regles qu'on adopte ou non.

Le Jeu de Siam.

Planche XXXVIII.

Le jeu de Siam P. quelle que soit son origine, est un jeu de Quilles, plus recherché & détaillé que le jeu de Quilles ordinaire.

Les instrumens sont { Treize petites Quilles.
Une Boule d'un modele particulier.

Les petites Quilles, qui n'ont guères qu'un pied de haut, & deux pouces de diametre en bas, se placent en rond à un pied & demi l'une de l'autre, sur un terrein dur & uni; sçavoir, dix en rond & une qui est au centre; plus, deux en dehors sur une ligne droite. La Quille *q*. se nomme *Siam*; elle est la plus près du Joueur. Ce qui fait en tout treize Quilles.

La Boule, vue sur son épaisseur N. & sur son plat en *n*. est un morceau de bois, arrondi au tour, de huit pouces de diametre à sa plus grande circonférence, & de deux pouces d'épaisseur; mais taillé sur sa largeur, en un biseau, de trois à quatre lignes de pente, de façon que, placé debout sur terre, il penche nécessairement d'un côté, comme on le voit en N. ce qui l'oblige, étant poussé, à tourner en rond sur son petit diametre.

Jouer.

On pose la Boule à terre sur son épaisseur, à une petite distance du Quillier, & de la Quille Siam *q*. on la pousse par la droite ou par la gauche, de façon que le bas du biseau soit tourné vers le Quillier. Sa coupe en biais l'oblige de décrire un rond qui se raccourcit à mesure qu'elle roule : ce qui la fait entrer & ressortir du Quillier à diverses reprises;

en chemin faiſant elle abat les Quilles qu'elle rencontre. Si elle abat la Quille du milieu, ſans toucher les autres, on gagne neuf points; ſi c'eſt la Quille *r.* trois points; ſi *rr.* quatre points; ſi *ss.* cinq points; ſi Q. qui ſe nomme *Siam*, on gagne la partie. Chacune des autres Quilles n'eſt comptée que pour un point, &c.

La Quille Siam eſt faite un peu différemment des autres pour la diſtinguer; elle eſt deſſinée *q.* & une des autres P.

Le Galet.

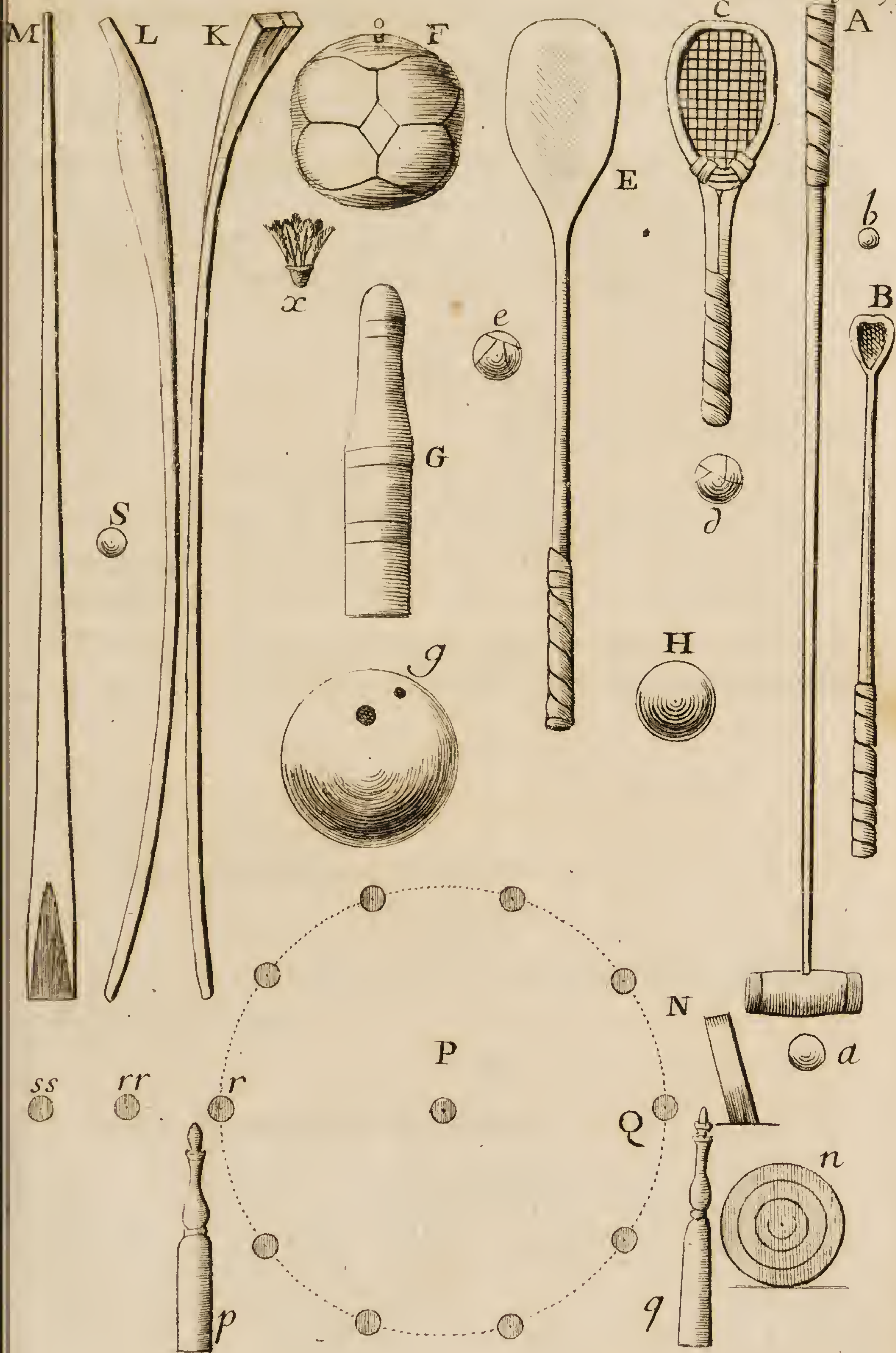
Le Galet n'eſt pas un jeu fort commun, ni fort ſçavant; on ne le joue qu'à couvert dans de grandes ſalles. Le jeu eſt une table à la hauteur du coude, fort longue, comme de douze à quinze pieds, & large de deux pieds: elle eſt à rebords, aux bas deſquels ſont les nayons dans tout le pourtour; ces nayons ſont des rénures aſſez larges & profondes.

L'inſtrument du jeu eſt un Palet ou Galet, qui n'eſt autre choſe qu'une dame de cuivre ou de fer d'un demi-pouce d'épaiſſeur, & de quatre pouces de diametre.

Jouer.

On couche ſur la table un lit mince de ſable fin. Celui qui doit jouer le premier ſe met à un bout de la table, poſe ſon Palet deſſus, & le tenant à plat, entre le pouce & le premier doigt, il le pouſſe vers l'autre bout, & tâche, en ménageant ſon coup, de le faire couler bien droit, afin qu'il ne tombe pas dans les nayons des côtés; mais qu'il arrive au plus près du nayon de l'autre bout, ſans cependant tomber dedans, parce que le plus près gagne: c'eſt pourquoi on tâche de ſe dégoter réciproquement, & de reſter à la place de celui qu'on a nayé: voilà tout le fin de ce jeu.





M
L
K
F
C
A
E
b
B
x
e
G
S
d
g
H
N
a
P
ss
rr
r
Q
n
p
q

DES LUTS ET MASTICS.

LEs Luts ſont des pâtes qu'on a imaginées pour boucher exactement les vaſes qui renferment des liqueurs, ou autres matieres, qu'on ne veut pas qui s'éventent, ni qu'elles ſe diſſipent, ſoit à l'air, ſoit au feu.

Lut.

Sable. Machefer. Argile ou terre graſſe en poudre.	De chacun cinq livres.

Fiente de cheval ou bourre hachée bien menu . . . une livre.

Verre pilé. Sel Marin.	De chacun . . . . quatre onces.

De l'eau en quantité ſuffiſante pour en faire une pâte: quand on veut l'ôter, il faut l'humecter avec des linges mouillés.

Autre.

Deux parties de ſable.
Une partie de terre graſſe.
On en fait une pâte avec de l'eau.

Autre.

Des cendres criblées, dont on fera une pâte, les paîtriſſant avec de l'eau.

Autre.

Une Veſſie de cochon mouillée.

Lut de Sapience.

Farine. Chaux éteinte.	De chacun . . . . une once.

Bol en poudre . . . . une demi-once.
Blancs d'œuf bien battus, avec un peu d'eau, ce qu'il en faudra pour faire cette pâte.

Cette pâte peut auſſi ſervir en y ajoutant du papier, pour luter les fêlures du verre.

Matieres des Luts.

Voici en général les matieres dont on peut ſe ſervir pour compoſer les Luts.

La terre graſſe.
Le ſable de riviere.
La fiente de cheval.
La poudre des pots de grès caſſés.
La tête morte du vitriol.
Le machefér.
Le verre pilé.
La bourre ou laine de Tondeur.
Le ſang de bœuf.
L'eau ſalée.
L'amidon cuit.
La colle de poiſſon diſſoute dans l'eſprit de vin.
Les fleurs de ſoufre.
Le maſtic, gomme.
La chaux éteinte dans du petit lait.

MASTICS.

Les Maſtics ſont deſtinés à boucher ſolidement les interſtices de pluſieurs corps ſolides, approchés l'un de l'autre, faiſant corps avec eux, de façon que rien ne puiſſe s'y introduire.

Maſtic ſur l'eau.

Le goudron eſt le Maſtic des bateaux & des vaiſſeaux.

Maſtic de Vitrier.

De la Craie ou du blanc d'Eſpagne, ou bien du blanc de Céruſe paîtri avec ſuffiſante quantité d'huile ſiccative, pour qu'il en réſulte une pâte ferme qui s'applique à la jonction des vitres avec le bois.

Maſtic à froid.

De la Chaux,
Du Ciment, } tamiſés très-fin avec de l'eau ce qu'il en faudra.

Mastic pour recoller la Porcelaine.

Du blanc de plomb, broyé à l'huile, & mêlé avec de l'huile grasse : on en enduit les deux épaisseurs des morceaux qu'on veut rejoindre, puis on les applique l'un contre l'autre, ensuite on les assujettit en place par de petites bandes de papier qu'on fait traverser d'une piece recollée à l'autre; les ayant collés eux-mêmes avec la colle de Vitrier, qui est de la farine & de l'eau cuite ensemble ; par les deux bouts, ces petites bandes se roidissent en séchant, & serrent l'un contre l'autre les morceaux collés. Il ne faut ôter les papiers, ni se servir du vase qu'au moins six semaines après.

Mastic de Menuisier.

De la colle forte mêlée avec de la sciûre de bois. Les Menuisiers bouchent, avec ce Mastic, les défauts & fentes de bois. Ils le nomment *de la cervelle de sainte Anne*, leurs Patrone.

Mastic de Marbrier.

De la poudre de marbre mêlée avec de la résine. Les Marbriers en remplissent les fentes & les défauts du marbre.

Mastic de Fontainier.

Du ciment tamisé très-fin.
Ou du sable fin. } Parties égales.
Du machefer sans charbon.

Poix grasse.
Poix résine. } Fondues.

Mêler le tout : si le Mastic est trop maigre, ajoutez de la chandelle ou de la graisse de mouton, ou bien des huiles siccatives. Les Fontainiers s'en servent pour mastiquer leurs tuyaux.

Les trois Mastics ci-dessous sont destinés à remplir les intervalles des pierres, afin que l'eau n'y puisse pénétrer.

Mastic gras.

De la chaux réduite en poudre.
Du ciment tamisé. } Parties égales.

Mêlez avec quelque huile ſiccative.

Avant de l'appliquer, frottez l'endroit de la même huile.

Maſtic réſineux.

Poix noire—une partie.
Poix réſine—deux parties.
Graiſſe———deux parties.

Ciment tamiſé, quantité ſuffiſante pour donner la conſiſtence. Si le Maſtic eſt trop gras, ajoutez de la réſine; s'il eſt trop maigre, vous augmenterez la poix noire & la graiſſe.

Vous l'appliquerez chaud, & vous l'unirez avec un fer chaud de Tailleur, qu'on appelle *un carreau*.

Maſtic de rouille.

De la limaille de fer non rouillée, rougie au feu: verſez deſſus aſſez de vinaigre pour en faire un mortier ou Maſtic.

Quand vous l'aurez appliqué, uniſſez-le avec une truelle trempée dans du vinaigre.

Colle à bouche.

De la colle forte ou de la colle de poiſſon fondues, deux parties.
Du ſucre en poudre . . . . une partie.

Mêlez le tout; & quand il eſt preſque refroidi, coupez-le en lanieres.

Cette colle ou Maſtic ſert à joindre deux papiers enſemble bord à bord: pour cet effet, on met un morceau de cette colle dans ſa bouche par le bout; & quand on l'y ſent ramollir, on s'en ſert pour humecter, en frottant les deux bords des papiers qu'on a déja poſés l'un ſur l'autre; ce qui les joint enſemble à demeure.

Matieres des Maſtics.

Voici en général les matieres dont on compoſe les Maſtics.

Le Ciment.	Les Huiles.
La Chaux.	Le Sable.
Les Réſines.	Le Machefer.

RECEPTES D'USAGE.

ON ajoute ici quelques Receptes, tant pour l'agrément, que pour la santé. On y a rassemblé celles qui s'emploient le plus généralement : elles sont bonnes ; il vaut mieux les avoir ainsi, puisqu'il n'en coûte pas plus pour les rendre telles, que pour les mal faire.

L'ENCRE.

Deux pintes d'eau.
Une livre de noix de Galle concassée.
Deux onces de Vitriol verd, pilé.
Une once de Gomme Arabique pilée.

Mettez la noix de Galle dans l'eau ; faites bouillir jusqu'à réduction de moitié.

Un moment avant cette réduction, mettez le Vitriol & la Gomme bouillir un bouillon.

Laissez reposer, puis versez par inclination jusqu'au marc.

Pour rendre l'Encre luisante, on y ajoute un peu de sucre. Si vous laissez reposer un ou deux jours l'Encre, avant de la soutirer, elle sera débarrassée de tout son marc.

RATAFIA DE CERISES.

Sucs bien épurés	De Cerises	six pintes.
	De Groseilles, De Framboises	de chacun 3 chopines.
Noyaux de Cerises concassés		deux livres.
Sucre en poudre		huit livres.
Eau-de-Vie		dix pintes.
Coriandre, Canelle, Girofle	battus, de chacun	une once & demie.

Pour dépurer les sucs ci-dessus, on écrasera les fruits tous ensemble ; on les laissera fermenter cinq ou six heures,

puis on les pressera pour en tirer le suc. On exposera ce suc au soleil pendant deux jours, puis on le passera.

Concassez des noyaux de vos Cerises dans un mortier, pesez-en deux livres, mêlez-y vos huit livres de sucre en poudre, jettez cette mixtion dans le suc de vos fruits, agitez le tout de temps en temps, avec une spatule, pendant l'espace de deux jours. On fera infuser aussi pendant deux jours, dans les dix pintes d'eau-de-vie, la coriandre, canelle & girofle; puis on passera ce mêlange plusieurs fois, jusqu'à ce qu'il devienne clair; ensuite, sur le marc de cette derniere mixtion, on versera l'infusion des noyaux, sucre & sucs; on passera enfin le tout jusqu'à ce qu'il soit bien clair, & on le mettra dans des bouteilles.

Ceux qui n'aiment pas la quantité de sucre, pourront en retrancher une partie.

Gelée de Groseilles.

Des Groseilles rouges & blanches	dix livres.
Des Framboises	cinq livres.
Du Sucre	quinze livres.

Vous séparerez les Groseilles de leurs grappes.

Faites cuire votre sucre jusqu'à la grande plume, jettez tous vos fruits, sans les écraser, dans la poële au sucre, faites-lui prendre trois ou quatre gros bouillons, versez le tout dans un tamis, sans rien exprimer, laissez égoutter, puis mettez dans les pots.

Marmelade d'Abricots.

D'Abricots mûrs	douze livres.
Sucre	six livres.

Pelez les Abricots, & en mettez les noyaux à part, puis vous les dessécherez, c'est-à-dire, que vous ferez évaporer une partie de leur humidité dans une poële, sur le feu, en remuant.

Vous casserez les noyaux que vous avez réservés, vous en pelerez les amandes, que vous couperez en plusieurs parties. Cuisez le sucre à la plume, jettez vos Abricots dedans, & suffisante quantité des amandes ou noyaux prépa-

ès, faites cuire le tout, remuant toujours jufqu'à confiften-e de marmelade, puis empotez & couvrez.

Gelée de Pommes.

On n'ajoute ici la gelée de Pommes, quoiqu'elle ne foit as d'un fi grand ufage que les précédentes, qu'à caufe que ı Recepte en eft très-bonne, & que bien des perfonnes imaginent qu'on ne peut parvenir à faire cette gelée com-ne à Rouen: cependant fi on exécute avec attention le pro-édé fuivant, on abandonnera fans doute cette prévention.

Ayez pour cinquante Pommes un citron & une bigarra-e fi vous voulez: pelez le citron en rond par petites lanie-ès, que vous ferez blanchir dans l'eau, pour en ôter l'a-nertume.

Prenez des Pommes de reinette blanche, bien mûres, pe-ez-les, & en ôtez les pepins & toutes les taches, & à mefure ous les mettrez dans une baffine ou poële à confiture; nettez de l'eau dans la baffine affez pour qu'en appuyant, vec l'écumoire, les Pommes fe trouvent fous l'eau.

Faites cuire jufqu'à ce que les Pommes foient molles au oucher; alors vous les mettrez légérement fur un tamis, ans preffer aucunement, & vous les laifferez égoutter.

Quand vos Pommes feront égouttées, vous mefurerez le us qui fera tombé dans la terrine.

La proportion du fucre, pour par exemple dix livres de us, qui eft cinq pintes de Paris, eft dix livres de fucre, ue vous mettrez par petits morceaux dans la poële avec le us.

Faites cuire à feu médiocre, fans écumer, ni remuer, juf-u'à ce qu'il fe faffe une petite pellicule ridée fur la furface e la liqueur, reffemblante à celle qui fe forme fur le lait u'on fait chauffer, alors vous y prefferez le jus de votre itron, & fi vous voulez, le jus d'une bigarrade. Vous laif-erez cuire encore, jufqu'à ce que la pellicule foit bien reve-ue, puis vous verferez dans les pots, dans chacun defquels ous diftribuerez vos lanieres de citron.

Laiffez refroidir deux ou trois jours fans couvrir les pots. i on laiffoit cuire davantage, la gelée n'en feroit pas moins

bonne ; mais elle n'auroit pas cette couleur d'ambre jaune, qu'on lui desire pour satisfaire la vue.

Sirop de Capillaire.

Capillaires de Canada récents ou de Montpellier... six onces.
Eau commune . . . . deux pintes.
Sucre . . . . trois livres.

Coupez menu les capillaires, & les mettez infuser dans l'eau chaude six ou sept heures.

Faites bouillir ensuite l'infusion jusqu'à diminution du quart ; coulez avec expression, & mettez le sucre : clarifiez ce mêlange avec un blanc d'œuf.

Passez par un blanchet, & faites cuire jusqu'à consistence de sirop.

Il est bon pour la poitrine & pour la toux : on le prend par cuillerées.

POUR LA SANTÉ.

Extrait de Genievre.

Mettez dans une chaudiere autant de seaux d'eau que de boisseaux de Genievre bien mûr.

Faites bouillir à grand feu, jusqu'à ce que vous reconnoissiez, en pressant le grain entre vos doigts, qu'il ne poisse plus, & que par conséquent tout le jus a passé dans l'eau.

Passez le tout dans un linge, avec forte expression, & jettez le grain, comme inutile.

Nota. Il peut servir cependant encore à brûler sur la pelle pour chasser les mauvaises odeurs.

Mettez l'eau empreinte du suc dans un vaisseau bouillir très-doucement, l'eau s'évaporera, & le suc deviendra en consistence d'opiat. Quand on verra qu'il filera un peu épais, il faudra verser sur le champ dans les pots ; car pour peu qu'on le laisse refroidir, il ne coulera plus.

C'est un excellent stomachique pris à la grosseur d'une médiocre noix : on le nomme la *Thériaque des Pauvres*. Cette façon le rend plus agréable au goût, que celui des Apoticaires, qui pilent le grain pour en tirer davantage.

ELIXIR DE PROPRIÉTÉS.

au-de-Vie . . . . trois demi-ſeptiers.
el de Tartre . . . . un gros.
Ayrrhe }
affran } de chacun . . . . deux onces.
loës }

Mêlez le tout enſemble dans une bouteille, que vous re-
uerez de temps en temps ; & quand la teinture ſera bien
irée, ce qui ſera au bout de dix ou douze jours, vous ver-
erez par inclination dans une autre bouteille, & l'Elixir eſt
ait.

Il eſt cordial, ſtomachique, & purifie le ſang. On en
rend depuis quatre gouttes juſqu'à ſeize dans du vin, du
ouillon ou autre liqueur. Il faut manger tout de ſuite pour
nvelopper l'aloës, qui ſans cela s'attache aux inteſtins, &
cauſe de la douleur. Cet Elixir ſe déguiſe en pluſieurs
açons, ou en le diſtillant, ou en le changeant de goût, en le
endant purgatif, &c. C'eſt ordinairement la baſe de tous ces
lixirs auxquels on donne différens noms, comme *Elixir
e Santé, de Vie, &c.*

BOUILLON DU ROI PURGATION.

Lorſqu'un homme du monde, qu'on appelle un *honnête
Homme*, ſent qu'il a beſoin de ſe purger, ſans être autre-
nent malade, mais rempli d'humeurs, ſoit qu'il ait trop
nangé, trop rêvé, trop ſéjourné, trop dormi, &c. il eſt
iſte qu'il trouve parmi les purgations une des moins déſa-
réables, comme celle qui ſuit.

éné . . . . deux gros.
Rhubarbe . . . . un gros.
el Végétal . . . . un gros.
Le jus d'un Citron.

Faites infuſer le tout pendant la nuit dans un petit pot de
erre verniſſé, avec un demi-verre d'eau. Verſez le lende-
nain cette infuſion dans le bouillon ſuivant.

Bouillon.

De la ruelle de Veau.

Laitue Cerfeuil Pourpier Chicorée	de chacun une poignée.

Quand le bouillon eſt fait, vous fondrez dedans deux onces & demie de la manne la plus belle; & vous y jetterez ſix zeſtes de citron, puis vous ôterez du feu, & paſſerez le tout au travers d'une étamine, avec forte expreſſion.

Purgation pour les Gens de Campagne.

Cette purgation réuſſit très-bien aux Payſans & gens de travail, parce qu'elle purge les féroſités; elle leur eſt agréable, parce qu'elle ſent l'eau-de-vie.

Sirop ou Eau-de-Vie de Jalap.

Eau-de-Vie	une chopine.
De Jalap	deux onces.
Iris de Florence	un demi-gros.
Sucre Candi	un quarteron.

Infuſer le tout pendant vingt-quatre heures, puis paſſer en exprimant légérement le marc.

Quand on veut s'en ſervir, on remue la bouteille, & on en prend une cuillerée & demie dans un verre d'eau tiede, & enſuite deux bouillons aux herbes, à une heure l'un de l'autre.

Baume charitable pour cinq Pintes.

De la meilleure Eau-de-Vie . . . . . cinq pintes.

Ayez une cruche de grais neuve, qui tienne au-delà de cinq pintes d'Eau-de-Vie.

Vers la mi-Juillet, qui eſt le temps où les ſimples ci-après ſont en fleur & dans leurs force, vous aurez:

Lavande . . . . deux poignées.

Romarin Marjolaine Sauge Menthe, *autrement* Baume Méliſſe	de chacun . . . une poignée.

Baſilic

Basilic
Grains de Genievre
Hyssope
Fenouil
Véronique
Absinthe
Laurier Franc
Lierre Terrestre

} de chacun . . . . . . une poignée.

Epluchez bien chaque espece, en ôtant les tiges & les côtes, & gardant les feuilles & les fleurs. Si l'on manquoit de quelque espece, on pourroit l'ajouter par la suite, ou bien on s'en passera.

Répandez légérement dans la cruche, lit par lit, les herbes l'une après l'autre, puis vous y verserez l'eau-de-vie; bouchez bien, avec un bouchon de liege à rebord, & par-dessus liez un double parchemin mouillé.

Si la cruche ne peut contenir les cinq pintes d'eau-de-vie, vous pourrez y mettre le reste quinze jours ou trois semaines après. Exposez la cruche dans un endroit où le soleil donne toute la journée.

Lorsque la chaleur du soleil est diminuée, vers le mois d'Octobre, vous retirerez votre cruche; & en Novembre, vous verserez, par inclination, la liqueur dans des bouteilles, que vous boucherez bien.

Pressez ensuite les herbes, & ce qui en sortira, mis à part, sera très-bon pour les plaies.

Ce baume, indépendamment de sa vertu pour arrêter le sang, pour les plaies, les contusions, la gangrene, les douleurs, la brûlure, les engelures, les enflures, est encore cordial, stomachique, pris intérieurement en une ou deux cuillerées. Enfin, c'est un excellent vulnéraire, tant extérieur, qu'intérieur.





SUPPLEMENT

DE L'EGLISE MILITANTE.

COULEURS.

LEs couleurs employées pour les cérémonies de l'Eglise, & qui en font, pour ainsi dire, la base & l'ornement, sont au nombre de cinq; le blanc, le noir, le verd, le rouge & le violet; mais ces couleurs sont distribuées différemment, suivant les Usages des différens Diocèses : quelques-uns même emploient le gris cendré; plus rarement le jaune. Ceux qui se conforment au Rit Romain, mettent le blanc au lieu du rouge; d'autres le verd, &c. Voici comment elles sont indiquées dans le Diocèse de Paris. La liste suivante montre aussi les cinquante-deux Dimanches de l'année, & toutes les Fêtes du Diocèse de Paris, au nombre de trente à trente-deux, ne comprenant pas celles qui arrivent les Dimanches : ce qui fait à peu près quatre-vingts jours sans travail.

Les Couleurs.

Le Blanc.	Le Violet.
Le Rouge.	Le Noir.
Le Verd.	Le Cendré.

On trouvera le jaune employé deux fois à *Notre Dame* seulement.

Nota. Les étoffes tissues ou brodées en plein or ou argent, s'emploient pour toutes les couleurs & à leurs places.

Les Fêtes marquées *Im.* sont immobiles.

Celles marquées *Mo.* sont mobiles.

Distribution des Couleurs aux Fêtes & aux Offices du Temps.

JANVIER.

La Circoncision. . . . . *Blanc.*
Sainte Genevieve. . . . . *Blanc.*

Dimance.

Im. Les Rois ou l'Epiphanie, le six, *Blanc.* L'Octave *Jaune* à Notre-Dame.

Dimanche.

Mo. . . . . Dimanche de la Septuagésime.
Violet jusqu'au Mercredi des Cendres à tout l'Office du Temps.

Dimanche de la Sexagésime.

FÉVRIER.

Dimanche de la Quinquagésime.

Im. La Purification, le deux. . . . . *Blanc.*
Mo. Le Mercredi des Cendres . . . . . *point Fête.*
Gris cendré jusqu'à Vêpres du Samedi avant le Dimanche de la Passion, exclusivement à tout l'Office du Temps.

Dimanche de la Quadragésime.
Dimanche Reminiscere.
Dimanche Oculi.

Saint Matthias. . . . . *Rouge.*

MARS.

Dimanche Lætare.

Noir jusqu'à Pâques à tout l'Office du Temps.

Dimanche Judica *ou* de la Passion.
Dimanche des Rameaux.

Mo. . . . . Dimanche de Pâques, le 22 l'an 1761.

Blanc jusqu'à la Pentecôte à tout l'Office du Temps.

Lundi de Pâques. }
Mardi de Pâques. } . . . . . *Blanc.*

Dimanche de Quasimo do.
Im. L'Annonciation de Notre-Seigneur. . . . *Blanc.*

AVRIL.

Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Mo. L'Ascension de Notre-Seigneur. . . . *Blanc.*

MAI.

Saint Jacques & saint Philippe. . . . *Rouge.*
Le Samedi de l'Octave de l'Ascension. *Jaune* à N. D. point Fête.
Dimanche.
Mo. . . . . . . Dimanche, la Pentecôte.
Rouge jusqu'à l'Avent.

Mo. La Trinité, Dimanche. . . . . *Rouge.*
Mo. La Fête-Dieu. . . . . *Rouge.*
La petite Fête-Dieu, Octave, *rouge*, Fête jusqu'à midi.
Dimanche.

JUIN.

Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Nativité de S. Jean-Baptiste. . . . *Blanc.*
Dimanche.
Saint Pierre & saint Paul. . . . . *Blanc.*

JUILLET.

Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Saint Jacques, S. Chriſtophe. . . . *Rouge.*
Dimanche.

AOUST.

Dimanche.
Dimanche.
Saint Laurent. . . . . *Rouge.*
Im. L'Aſſomption, le 25. . . . . . . *Blanc.*
Dimanche.
Dimanche.
Saint Barthelemi. . . . . . . *Rouge.*
Saint Louis. . . . . *Violet.*

SEPTEMBRE.

Dimanche.
Dimanche.
Im. La Nativité de la ſainte Vierge. . . . *Blanc.*
Dimanche.
Dimanche.
Saint Mathieu. . . . . *Rouge.*
Dimanche.
Saint Michel. . . . . *Blanc.*

OCTOBRE.

Dimanche.
Saint Denis. . . . . *Rouge.*
Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Saint Simon, ſaint Jude. . . . *Rouge.*

NOVEMBRE.

Im. La Touſſaint. Dimanche premier. . . *Rouge.*

Les Trépassés. . . . *Noir*. Fête jusqu'à midi.
Saint Marcel. . . . *Verd*.
Dimanche.
Saint Martin. . . . . *Verd*.
Dimanche.
Dimanche.
Im. . . Le premier Dimanche de l'Avent.
Violet à tout l'Office du Temps.
Saint André. . . . . *Rouge*.

DÉCEMBRE.

Dimanche.
Im. La Conception, le 8. . . . . . . *Blanc*.
Dimanche.
Dimanche.
Saint Thomas. . . . . . . *Rouge*.
Im. Noël, le 25. . . . . *Blanc*.
Saint Etienne. . . . . *Rouge*.
Saint Jean Evangéliste. Dimanche. *Blanc*.
Les Innocents. . . . . *Rouge*.

En parcourant cette liste, on verra aisément que le blanc est pour les Vierges, le rouge pour les Martyrs & Apôtres, le verd & le violet pour les Confesseurs, le noir pour les Morts, & le cendré pour le Carême.



ÉLECTION ET COURONNEMENT DES EMPEREURS D'ALLEMAGNE.

JAdis les Rois des Romains, élus par les Electeurs, alloient ensuite à Rome pour recevoir l'Onction & être couronnés Empereurs par le Pape; mais cette démarche n'ayant pas été regardée que comme une simple cérémonie, ils s'en sont dispensés par la suite: c'est pourquoi maintenant, immédiatement après l'élection du Roi des Romains, on procede au couronnement, & l'élu prend le titre de *Roi & Empereur des Romains toujours Auguste*, &c.

Depuis la Bulle d'Or de Charles IV. en 1356, dans laquelle les cérémonies de l'élection & couronnement des Empereurs sont énoncées, on n'a pas laissé d'y faire des changemens, suivant les différentes circonstances qui se sont rencontrées. Ainsi ce qui va suivre est en gros, & à peu près ce qui s'y observe.

L'Empire venant à vaquer, l'Archevêque Electeur de Mayence, en donne avis à tous les autres Electeurs, & en fait la convocation dans le courant d'un mois. Cette convocation indique la Diete électorale dans trois mois à Francfort. Les Electeurs ou les Ambassadeurs de ceux qui ne peuvent s'y rendre, étant arrivés, ils s'assemblent à l'Eglise de saint Barthelemi, où il se dit une Messe du Saint-Esprit, puis commencent entre eux les délibérations sur le choix du Roi des Romains, futur Empereur; ce qui peut durer un mois, quelquefois beaucoup plus. Ils dressent en même-temps la capitulation, c'est-à-dire, certaines conditions, que celui qui sera élu est obligé d'accepter & de signer lors de l'élection.

Dignités & Fonctions des Electeurs.

Le Roi de Bohême, Grand-Echanson de l'Empire; il porte au couronnement la couronne de Charlemagne.

Le Duc de Saxe, (*Vicaire de l'Empire dans les Interregnes,*) Grand-Maréchal de l'Empire, il porte l'épée de l'Empire.

Le Comte Palatin du Rhin, Grand-Tréforier de l'Empire; il porte la Pomme ou Monde d'or.

Le Marquis de Brandebourg, Grand-Chambellan de l'Empire; il porte le Sceptre impérial.

Le Duc de Baviere, (*Vicaire de l'Empire dans les Interregnes,*) Grand-Maître de l'Empire.

Le Duc d'Hannovre, Grand-Porte-Enfeigne de l'Empire.

L'Archevêque de Mayence, Grand-Chancelier de l'Empire; il fait la convocation des Electeurs.

L'Archevêque de Cologne, Grand-Chancelier de l'Empire en Italie; il met la couronne à l'Empereur.

Le jour de l'élection pris par les Electeurs, ils fe rendent à l'Hôtel-de-Ville fans ordre ni marche; ils s'y revêtiffent de leurs habits de cérémonie, fçavoir, les trois Archevêques de leurs robes & bonnets d'écarlate, doublés d'hermine; & les Electeurs Laïcs de robes & bonnets cramoifi, doublés d'hermine: cela fait, ils montent à cheval pour arriver à l'Eglife de faint Barthelemi; chacun a un de fes principaux Officiers devant lui portant l'épée; celle des Eccléfiaftiques eft dans un fourreau écarlate, garni d'argent doré; le fourreau de l'épée des autres eft cramoifi, garni d'argent.

Ils defcendent à la porte de l'Eglife,& y entrent proceffionnellement jufques dans le chœur, où ils y trouvent des fauteuils qui ont un grand écriteau, où eft le nom à chacun de celui qui doit s'y affeoir.

Les Electeurs placés, on fait entrer dans le chœur quelques Princes, des Comtes & les Confeillers des Electeurs, le tout pour faire l'office de Témoins; après quoi le Comte de Papenheim en ferme la porte, & garde les clefs.

L'Officiant (*l'Evêque de Ratisbonne*) entonne le *Veni Creator*, &c. continué par la Mufique de l'Empereur; les Officiers des Electeurs fe tenant debout devant eux l'épée couchée fur l'épaule.

Nota. Les Ambaffadeurs des Electeurs abfens, n'ont que leurs habits ordinaires.

Après le *Veni Creator*, commence la Messe ; alors les Electeurs Protestans sortent, & ne reviennent que vers la fin. On chante un second *Veni Creator*, après lequel les Electeurs marchent à l'autel, puis se retournant vers les Princes, &c. Témoins, l'Archevêque de Mayence invite ses confreres à prêter le serment avant de procéder à l'Election : ce serment consiste à jurer, sur sa conscience, qu'on donnera son suffrage au plus digne. Ledit Archevêque mettant l'Evangile entre les mains de l'Archevêque de Treves, prononce le premier son serment, reprend l'Evangile, & tous les autres le prêtent entre ses mains.

Les Electeurs retournés en leurs place, commence un troisieme *Veni Creator ;* après lequel ils entrent au Conclave, lieu préparé pour délibérer encore, & recueillir les voix ; l'Archevêque de Mayence fait cet office. Ainsi le Roi des Romains est élu à la pluralité des voix.

L'élection achevée, dont est dressé Acte pardevant Notaires, & signé des Témoins, le Prince élu, s'étant revêtu de ses habits impériaux, la couronne en tête, revient avec tous les Electeurs au maître autel, où ils lui font signer la Capitulation ; puis il ordonne la publication de son élection : ensuite l'Electeur de Brandebourg lui ôte la couronne, & la met sur un carreau de velours. Tout se met à genoux pendant quelques prieres que récite l'Officiant, après lesquelles l'Electeur de Brandebourg remet la couronne de l'Empereur sur sa tête, & on le porte sur l'autel, à l'aide de quelques marches doublées de velours.

On chante le *Te Deum*, accompagné des trompettes & timbales, des décharges du canon de la Ville, & des salves de mousqueterie des Bourgeois de Francfort.

Ensuite tout le cortege du chœur monte avec l'Empereur à une tribune dressée à la jonction du chœur à la nef, les Hérauts à la tête de la marche, ensuite les Seigneurs du cortege, puis l'Electeur Palatin, portant la Pomme ou Monde d'or, ayant à sa droite celui de Saxe, portant l'épée de l'Empire, & à sa gauche celui de Brandebourg, portant le Sceptre ; le Comte de Papenheim porte l'épée nue devant l'Empereur. Sur une tribune, aux deux côtés de la chaise de l'Empereur, qui est sur une estrade couverte de

rocard d'or, sont cinq chaises de velours cramoisi, à droite eux pour les Electeurs de Mayence & de Baviere, à gaue trois pour les Electeurs de Cologne, Saxe & Branebourg.

L'Archevêque de Mayence ordonne la publication de l'éction, qu'il fait lire par un de ses Officiers, qui crie enite, *Vive le Roi Empereur des Romains :* ce que tout le euple répete par acclamation; après quoi les Electeurs, vec tout le cortege, trompettes, timbales, Seigneurs, ardes, &c. reconduisent l'Empereur dans son appartement l'Evêché.

SACRE ET COURONNEMENT
DES ROIS
D'ANGLETERRE.

LE jour du couronnement, le Roi s'étant rendu le matin à Westminster, les grands Officiers, la Noblesse & aures Officiers, rangés en ordre par les Hérauts, arrivent insi à la grande salle de l'Abbaye; le Roi les y reçoit sous on dais; on lui présente l'épée & les éperons, qu'on pose nsuite sur une table.

Ensuite commence la marche par les grands Officiers, evêtus des habillemens qui dénotent les fonctions de leurs Charges, & ceux qui portent les ornemens royaux, les Poreurs du bâton de saint Edouard, des éperons, de la croix, lu sceptre, des trois épées, de l'épée d'état, &c.

Le Roi est sous un dais porté par les Barons des *cinq Ports*. Il est vêtu de velours cramoisi, doublé d'hermine, bordé d'or, portant le collier de saint George. Il est couvert d'un bonnet de même couleur, & doublé de même, accompagné d'un cercle d'or entouré de diamans.

La queue du manteau royal est portée par quatre Nobles qui ont ce droit. Le tout suivi des Sergens d'Armes & des

Gentilshommes Penſionnaires, & fermé par le Capitaine des Gardes à cheval, par le Capitaine des Gentilshommes Penſionnaires, & par les Officiers & Gardes à pied.

Ce cortege ſe rend (marchant ſur des tapis bleus) à l'Abbaye & à l'Egliſe de Weſtminſter, dans laquelle, quand tout eſt placé ſuivant ſon rang, le Roi donne ſa premiere offrande; alors on chante les Litanies, l'Epître, l'Evangile & le Symbole de Nicée, enſuite le Sermon.

Le Sermon fini, Sa Majeſté répete & ſigne le *Teſt* ou Déclaration, qui conſiſte à renoncer à la primauté du Pape & à la tranſſubſtantialité; puis il prononce & ſigne les ſermens du couronnement, & va s'aſſeoir ſur la chaiſe du Roi Edouard. Il reçoit l'Onction par l'Archevêque de Cantorbéri, qui ſe donne en forme de croix ſur la tête, ſur la poitrine, & dans la paume des mains. Il reçoit enſuite l'anneau, le globe, le ſceptre, les éperons, la ceinture, l'épée, & eſt couronné au bruit des inſtrumens de guerre, & des décharges de l'Artillerie. Alors tout le monde ſe couvre; l'Archevêque lui préſente la Bible, & lui donne la bénédiction. Le Roi, remis en ſa place, reçoit les baiſers des grands Officiers.

Le Roi monte ſur le Thrône; alors le Prince de Galles & tous les Seigneurs temporels & ſpirituels viennent lui rendre leurs hommages, le baiſent à la joue gauche, & touchent ſa couronne. Pendant cette cérémonie, le Tréſorier de la Maiſon du Roi jette de tous côtés des Médailles du couronnement.

Sa Majeſté fait une ſeconde offrande, & communie, puis il ſe retire dans la Chapelle du Roi Edouard.

Le cortege ſe remet en marche pour retourner à la grande ſalle de Weſtminſter, le Roi ayant la couronne en tête.

Le Roi dîne avec le Prince de Galles à ſa gauche. Les Grands & la Nobleſſe dînent à d'autres tables dans la même ſalle.

Avant le ſecond ſervice, l'Ecuyer, Champion de Sa Majeſté, armé de toutes pieces, monte dans la grande ſalle, ayant à ſes côtés le Connétable & le Lord Maréchal, & fait le *Deffi.* Le Roi boit à la ſanté du Champion dans une coupe d'or, qu'il lui donne enſuite.

Le Député de l'Ordre de la Jarretiere, accompagné d'autres Hérauts, fait la proclamation royale en Latin, François & Anglois.

Le repas fini, le Roi rentre dans ſon Palais.

ASTRONOMIE.

L'Ordre & la ſuite des douze Signes du Zodiaque s'exprime par ces deux Vers Latins :

Sunt Aries, Taurus, Gemini, Cancer, Leo, Virgo,
Libraque Scorpius, Arcitenens, Caper, Amphora, Piſces.

Traduction.

Ils ſont le Belier, le Taureau, les Gemeaux, l'Ecreviſſe, le Lion, la Vierge,
La Balance, le Scorpion, le Sagittaire, le Capricorne, le Verſeau, les Poiſſons.

Abréviations Aſtronomiques.

Heure, h. Minute, m. Seconde, ſ.

Un Dégré 1°. une Minute 1′ une Seconde 1″ une Tierce 1‴ deux Dégrés 2°. deux Minutes 2′, &c.

Remarques ſur l'Eté & l'Hiver.

Notre Eté eſt de huit jours plus long que notre Hiver; c'eſt que la terre décrit un oval excentrique au Soleil, de façon que l'Été elle parcourt le bout de l'oval le plus éloigné du Soleil, & l'Hiver le bout qui en eſt le plus proche. L'Eté les rayons tombent verticalement, ce qui donne la chaleur; l'Hiver ils viennent à nous trop obliquement pour échauffer la terre, & le froid ſe fait ſentir; & ce qui fait que l'Eté eſt réellement plus long que l'Hiver, c'eſt qu'il eſt plus longtemps à aller & à revenir des côtés où l'oval s'éloigne, qu'il ne met de temps à ſe rapprocher tout-à fait du Soleil, & à s'en éloigner de même : ce qui gagne huit jours ſur notre Hiver.

Termes Astronomiques.

Voici les termes qu'on rencontre le plus souvent dans les détails Astronomiques.

Aberration, déclinaison imperceptible d'une Etoile fixe.

Abscides, les deux points de la courbe que décrit une Planette dans son cours, l'un le plus éloigné de la terre, l'autre le plus proche. La *ligne des Abscides* est une ligne imaginée, laquelle du centre du Soleil passeroit par ces deux points susdits. On nomme aussi séparément *Apogée*, le point qui est le plus loin de la terre; & *Périgée*, celui qui en est le plus proche.

Achronique, se dit lorsqu'un Astre, opposé au Soleil, baisse d'autant que le Soleil s'éleve, ou au contraire.

Almucantarats, cercles horizontaux imaginés, passant par tous les dégrés de chaque Méridien.

Amplitude Ortive, l'arc de l'horizon qui se trouve entre le point du lever d'un Astre, & le vrai Orient, qui est la section de l'équateur avec l'horizon.

Aphelie, la plus grande distance d'une Planette au Soleil.

Apogée, Voyez *Abscides*.

Ascension Oblique, l'arc de l'équateur compris entre le premier point du Belier, & le point de l'équateur qui se leve avec l'Astre sur l'horizon de la Sphere oblique. *L'Ascension droite* est la même chose sur l'horizon de la Sphere droite, qui est toujours un Méridien.

Azimut d'une Etoile, est l'arc de l'horizon qui se trouve entre le point du Midi ou du Nord, & le Vertical qui vient de l'Etoile à nous. Ainsi l'Azimut peut être Oriental ou Occidental.

Déclinaison, la distance d'un Astre à l'équateur.

Elongation, distance mesurée sur l'écliptique, de laquelle un Astre s'éloigne d'un autre à l'Orient ou à l'Occident.

Héliaque, lever ou coucher. Héliaque se dit lorsqu'un Astre entre dans les rayons du Soleil, ou lorsqu'il en sort.

Neuds, sont les points où les Planettes coupent l'éclipti-

que, ſoit du Midi au Nord, ou au contraire; le Neud aſcendant eſt Nord, & le deſcendant Midi.

Parallaxe, eſt la différence du lieu où on voit l'Aſtre d'avec celui où on le verroit ſi on étoit placé au centre de la terre.

Périgée. Voyez *Abſcides*.

Périhélie, la plus petite diſtance des Planettes au Soleil.

Préceſſion des Equinoxes, le mouvement rétrograde exceſſivement lent de la terre, du ſens opposé à celui des Signes; ce qui fait que les Equinoxes ſe rencontrent maintenant avec les Signes qui précedent ceux où elles ſe trouvoient anciennement.

Sizigies, ligne ſuppoſé tirée du centre du Soleil au centre de la terre. Un Aſtre eſt dans les Sizigies quand il ſe rencontre dans cette ligne.

CALENDRIER.

LEs diviſions dans les mois Romains ont été exprimées par quatre Vers François.

Les Calendes étoient le premier du mois.

A Mars, Juillet, Octobre & Mai
Six. Nones les gens ont donné
Aux autres mois *quatre*; ont gardé
Huit. Ides à tous ont accordé.

Cela veut dire, que ſix jours après les Calendes, ce qui étoit le ſeptieme du mois, c'étoit les Nones de Mars, Juillet, Octobre & Mai; mais qu'elles étoient le cinq des autres mois: & que dans tous les mois les Ides étoient toujours huit jours après les Nones; qu'ainſi elles arrivoient les quinze des quatre mois ci-deſſus, & les treize de tous les autres.

L'Avent des Chrétiens arrive le trente Novembre, Fête de ſaint André, ou le Dimanche le plus proche de cette Fête.

La Septuagéſime eſt le neuvieme Dimanche avant Pâques.

La Sexagésime est le huitieme.
La Quinquagésime est le septieme.
Le Mercredi suivant les Cendres.
La Quadragésime est le premier Dimanche de Carême.
Le second Dimanche de Carême——————*Reminiscere.*
Le troisieme Dimanche——————————*Oculi.*
Le quatrieme——————————————*Lætare.*
Le cinquieme, nommé *des Rameaux*————*Hosanna.*
Le sixieme, nommé *de la Passion*—————*Judica.*
Pâques.
Le premier Dimanche après celui de Pâques, *Quasimodo.*
Le second—————————————*Misericordia.*
Le troisieme————————————*Jubilate.*
Le quatrieme————————————*Cantate.*
Le cinquieme——————————*Vocem jucunditatis.*
Ce dernier est le Dimanche avant les Rogations.

ARITHMETIQUE.

Moyen aisé de faire toutes Divisions par le Livre des Comptes faits de M. Barême.

LE Livre des Comptes faits de Barême, qui est entre les mains de tout le monde, peut être d'un grand secours à quantité de personnes, & sur-tout aux Femmes, qui, n'étant pas dans l'habitude de calculer, ne sont familieres qu'à l'Addition & à la soustraction, qu'on ne peut guères se dispenser de sçavoir, à cause de leurs grand usage, & n'ont jamais appris, ou ont oublié, faute d'occasions, la Multiplication & la Division, qui est la plus difficile des quatre Regles.

Quant à la Multiplication, on la trouve toute faite dans Barême; puisque c'est un Livre de Multiplication. Au haut de chaque page est écrit un nombre ou valeur d'une fois la chose. Les colonnes qui remplissent les pages, multiplient cette chose quelconque depuis deux fois jusqu'à 30000. Au

bas de chaque page sont les Fractions, comme un tiers; trois quarts, &c. Voici donc la Multiplication toute trouvée.

Voilà maintenant le moyen de se servir de ce Livre pour la Division.

Exemple.

J'ai 24 livres à diviser ou partager entre cinq personnes, autant à l'un qu'à l'autre; je veux sçavoir la part que je dois donner à chacun; je cherche indifféremment dans les colonnes du Livre les chiffres 5, qui sont les quatriemes de chaque rang au-dessous des titres. Quand j'ai trouvé 5 valent 24 livres, je regarde le titre de la page, & je vois à 4 liv. 16 sols la chose : ainsi 5 fois 4 l. 16 sols font ou valent 24 l. Je dois donc donner à chacun 4 liv. 16 sols, & j'aurai distribué juste mes 24 livres.

Dans le Barême il y a des pages où il n'y a ni sols, ni deniers ajoutés aux *Livres* du titre, comme de 24 à 25 livres la chose : alors, si on a, par exemple, à distribuer par portion égale auxdites cinq personnes 24 liv. 16 sols, 9 den. on commencera par faire l'opération des 24 l. comme ci-dessus; à l'égard des 16 sols, on ira aux colonnes des sols, jusqu'à ce qu'on rencontre que la quatrieme ligne, après le titre cotée 5, donne 16 sols, ou à peu près; car on ne trouve pas toujours la somme juste. Par exemple, on voit ici que *cinq fois 3 sols 2 den. ne valent que 15 sols 10 den.* deux deniers de plus feroient 16 sols; mais comme vous avez encore 9 den. à partager en cinq, ajoutez ces 2 den. aux 9 den. restants, ce sera 11 den. cherchez 5 qui fassent 11 deniers, vous trouverez *à 2 den. la chose, 5 valent 10 den.* restera donc encore 1 den. à partager en cinq, ce qui ne se peut. Voici l'opération.

Titres des Colonnes.

A 4 liv. 16 sols la chose—5 valent—24 liv.
A———3———2 den.—5 valent————15 sols 10 den.
A————————2 den.—5 valent—————————10 den.

Total 4 liv. 19 sols 4 den. à chacun, font 24 liv. 16 s. 8 d.

Remarque.

1°. Vous ne pouvez, dans ce cas-ci, uſer votre ſomme juſte; parce qu'au lieu de 24 liv. 16 ſ. 9 den. vous ne trouvez (ſans pouvoir faire autrement) que 24 liv. 16 ſ. 8 den.

2°. cette derniere ſomme, ſéparée en cinq, vous donne 4 liv. 19 ſ. 4 den. ce qui fait que vous gagnez encore dans la diſtribution néceſſairement 5 den. car vous ne pouvez donner à aucun 4 den. & ils ne ſçauroient ſe plaindre en ne leurs en donnant que 3, qui eſt juſte un liard; ainſi vous n'aurez donné que 24 liv. 16 ſ. 3 den. au lieu de 24 liv. 16 ſ. 9 den. & vous gagnez deux liards ſur cette ſomme.

Quand les diſtributions ſont aſſez nombreuſes pour que les deniers reſtants au compte, puiſſent reformer aſſez de liards ou de fois 3 deniers, pour que chacun en ait autant l'un que l'autre, cela s'exécute : mais ces cas ſont aſſez rares dans le courant.

COQUILLAGES.

QUELQUES RÉFLEXIONS.

QUoique dans le courant de ce Livre, en parlant des Coquillages *Page 366*, on ait ſuivi la diviſion que quelques-uns ont donnée de ce genre d'Animaux par les diverſités qui ſe trouvent à leurs Coquilles, il paroîtroit néanmoins plus convenable, & même plus raiſonnable de conſtater cette diviſion par les Animaux mêmes qui ſont couverts de Coquilles. On ſuivroit alors la regle la plus naturelle, & celle qui eſt toujours employée dans les deſcriptions méthodiques de tous les autres êtres animés, qui eſt de commencer par celle de l'Animal, pour paſſer enſuite aux différences qui ſe trouvent entre l'un & l'autre de la même eſpece. Si, par exemple, quelqu'un s'aviſoit de diſtinguer les Animaux terreſtres, les Oiſeaux, les Poiſſons, par poils, plumes, écailles, ſans traiter précédemment de celui dont

tel poil, telle plume, telle écaille couvre le corps, feroit-il fupportable dans fa divifion ? Il en eft ainfi des Coquillages, divifés uniquement par leurs coquilles. On laiffe l'animal à part, pour ne détailler que la forme & la couleur de fon habit, fous prétexte que l'animal eft informe, & que fon habit eft beau : mais l'habit ne fait pas le Moine; *dictum* qui fignifie que l'être animé eft toujours à confidérer le premier, & que fi on veut parler de fon habit, ce ne doit être qu'en fecond. Cette méthode a déja été fuivie par un Voyageur François, en Afrique, du côté du Sénégal.

EAUX ET FORETS.

SUR LES MORTS-BOIS.

Article de l'Ordonnance des Eaux & Forêts de Louis XIV. d'Août 1669, qui rappelle celle de Louis X. dit Hutin, *de l'an 1315.*

LEs Poffeffeurs des Bois, fujets à tiers & danger, pourront prendre par leurs mains, pour leurs ufages, des Bois des neuf efpeces contenus en l'Article 9 de la Chartre Normande du Roi Louis X. de l'an 1315, qui font :

Saux———-Saules.
Morfaux——Marfaux.
Epines——{ Blanche ou Aube-épine. / Noire ou Prunelier.
Puifnes——{ Troefne. / Cornouiller fanguin ou bois punais.
Seur————-Sureau.
Aulnes.
Geneuvre——-Genievre.
Ronces.

Le terme *Puifnes* ayant vieilli, & n'étant pas auffi familier que tous les autres qu'on devine aifément, on vient de

dire les vrais noms actuels des arbrisseaux que ce terme signifie. Ils sont tous deux communs dans les Bois. *Le Troesne* fleurit en piramides de fleurs blanches, pressées au bout des branches, plus petites que celles du Lilas, d'une odeur assez agréable. Il leurs succede des grains gros comme des pois, qui deviennent noirs. On peut en faire de petits ouvrages de vannerie. *Le Cornouiller sanguin* ou *Bois Punais* fleurit par bouquets de petites fleurs blanches ternes, auxquelles succedent des graines noires, étant mûres, comme au précédent. Le Patois Normand & Picard leurs a conservé le nom de *Puisnes*, *Puesnes* ou *Puegnes*. On peut les mettre dans les charmilles & bosquets.

Nota. Tiers & *Danger* est un droit que le Roi prend dans certains Bois du tiers de la vente. *Danger* en est le dixieme. Il y a des Bois où on ne paie que le *Tiers*, d'autres que le *Danger*, d'autres chargés du *Tiers* & *Danger*.

DESSEIN ET PEINTURE.

COmme tout Peintre doit être excellent Dessinateur, ceci s'adresse en même-temps à tous les deux, & principalement à ceux qui traitent l'Histoire, aux Paysagistes & Peintres d'Animaux; les Peintres de Portrait & d'ornement y auront peu de part. Il s'agit du Costume.

LE COSTUME.

Le Costume ou Coustume est un terme pris de l'Italien, qui exprime en un seul mot ce qu'on doit observer dans le Tableau ou dans le Dessein, suivant les endroits où on établit la scene qu'on y représente, c'est-à-dire, les Usages & Coutumes des temps, des lieux, tant celle de l'Art, que de la Nature. Le Costume est indispensable; & celui qui y manque, s'accuse lui-même, ou d'ignorance, ou de défaut de sens commun. On ne voit que trop cette négligence dans les Tableaux mêmes des plus grands Maîtres : donnons un exemple des deux. Le célebre Oudry, Paysagiste & Peintre

d'Animaux, dont on débite les Desseins des Fables de la Fontaine, pour exprimer celle où il est question du songe d'un habitant du Mogol, représente un Sauvage de l'Amérique, très-reconnoissable par ses vêtemens de plumes. Cet Américain, transporté au Mogol, songe qu'il voit un Hermite entouré de feux. C'est sans doute un Hermite Mogol; Oudry a personnifié le songe; & l'Hermite, entouré de feux, est un Capucin. Ne voilà-t-il pas un dessein aussi ridicule que de mettre du canon à la guerre avant l'invention de la poudre? L'autre exemple est de Jules Romain dans sa bataille de Constantin contre le Tyran Maxence. Le Tyran à cheval est tombé dans l'eau, ainsi que quantité de Guerriers & de chevaux, & cette eau est aussi tranquille & unie qu'une glace; ce qu'on reconnoît encore mieux par un reflet de lumiere dans l'eau qu'il a placé vers le coin du Tableau, où en bonne perspective il ne sçauroit être apperçu, & cela par la mauvaise raison d'indiquer le Tyran, puisqu'il va rendre précisément où il est à la nage.

On en pourroit citer plusieurs autres; mais en voilà assez pour engager les Artistes à s'instruire, afin de ne pas tomber dans des écarts aussi grossiers.

Passons maintenant aux Paysagistes. Ceux-ci pécheroient mortellement contre le Costume, en mettant, par exemple, des Palmiers dans les Forêts du Nord, des Dômes en Laponie, des Moulins à eau en Mer, &c. mais ces absurdités ne sont pas communes; ils alterent bien plus souvent le Costume de la Nature, quand ils composent un Paysage qui n'est pas devant leurs yeux: car lorsqu'ils le copient d'après Nature, on suppose qu'ils sçavent assez bien dessiner pour le rendre fidélement. Mais il leurs arrive plus souvent de dessiner des Paysages de Pratique, c'est-à-dire, de composer un Paysage d'idée dans leurs cabinet. Or, il est très-bien prouvé que ceux qui n'auront aucune connoissance des regles de la Perspective, feront bien des fautes: par exemple, ils feront descendre le côté fuyant d'un bâtiment, au-dessous de l'horizon, ou monter au-dessus. Les objets ne seront pas dégradés de l'un à l'autre en proportion de leurs éloignement. Si le petit Traité de Perspective (*Pag.* 585.) du Livre, est trop succinct pour l'apprendre parfaitement,

il fait au moins voir que la Nature a des regles que l'on ne sçauroit altérer sans qu'il y paroisse.

Les Dessinateurs & Peintres d'Animaux doivent toujours les dessiner d'après Nature, & en faire des études particulieres; car quoique (en exceptant le Cheval, le Cerf, & tous les Animaux garnis de muscles apparents) ils paroissent la plupart aisés à caractériser; cependant on n'en vient point à bout sans l'animal même: il y en a tant de différens caracteres, & de formes différentes, que cette partie a besoin d'un homme tout entier.

Le Paysagiste, qui veut orner son Tableau, y peint ou y représente des animaux; mais c'est presque toujours des animaux domestiques qu'on rencontre par-tout: & ce qui fait qu'ils sont souvent mal rendus, c'est que le Peintre croit que l'habitude de les voir lui tient lieu de modele: mais dessiner à peu près dans ce genre, est estropier sa figure; cela étant, les animaux, dont on devroit avoir des études dans son porte-feuille, seroient:

Le Cheval.
Le Mulet.
L'Ane.
Le Taureau, Vache, Veau.
Le Bouc, Chevre.
Le Mouton, Belier, Agneau.
Le Chien.
Le Loup.
Le Renard.
Le Chat.
Le Cochon.
La Fouine.
Le Cerf, Daim, Biche.
Le Chevreuil.
Le Lievre.
Le Lapin.
Le Chameau.
L'Eléphant.
L'Ours.
Le Lion.
Le Pigeon.
Le Coq & Poule.
Le Paon.
Le Canard.
Le Cigne.
Le Hibou, Chat-Huant.
La Perdrix.
Le Faucon.
Le Héron.
Le Perroquet.
&c. &c. &c.

Concluons que le Peintre d'Histoire doit sçavoir ou s'ins-

truire, à chaque Tableau qu'il fait, dans quel pays l'action s'est passée, de l'heure, du lieu, des vêtemens, édifices, &c. Que le Peintre de Paysages doit consulter & suivre les regles de la Perspective; & que le Peintre d'animaux les dessinera & peindra d'après Nature.

MANIÉRÉ ET RACCOURCIS.

Le Maniéré des Peintres est un défaut ou excès qui approche beaucoup de ce qu'on nomme *Charge*. Une figure maniérée est une figure contournée au delà de la possibilité, une attitude forcée, un déplacement désagréable des parties, & si outré, qu'il fait peine à voir : ceux qui tombent dans ces fausses expressions, prétendent donner de l'ame à leurs Tableaux, & émouvoir le Spectateur. Les Peintres de batailles & d'animaux sont les plus sujets à cette méprise, de laquelle il arrive que le Spectateur, au lieu d'être ému de la fureur disloquée d'un Lion, ou que le combat lui inspire de l'horreur, conçoit cette horreur du Tableau même. D'où il est aisé de conclure qu'il faut qu'un Peintre sage exprime la Nature, comme elle s'exprime elle-même; qu'il la saisisse dans son beau, & qu'il ne hazarde jamais de la charger & de la détruire en voulant la mieux exprimer.

Il y a bien des choix dans les raccourcis, pour prendre, comme il vient d'être dit, la Nature dans son beau; parce qu'il s'en trouve qui, quoique vrais, sont désagréables à l'œil dans la Nature même. L'objet raccourci, ou autrement, vu en raccourci dans le Tableau, est celui dont la partie la plus avancée cache quelques portions de celles qui la continuent, dont on conçoit l'étendue, quoiqu'on ne les voie pas : ainsi il y a des raccourcis en avant, & d'autres fuyants dans le Tableau. Les raccourcis, bien entendus, n'ont rien de désagréable, & sont même assez piquants, lorsque l'on voit une quantité suffisante du corps raccourci, pour en pouvoir connoître la suite successive, & en comprendre l'étendue sans peine. Ceux de trois quarts sont de ce nombre; mais en face, il y en a beaucoup de désagréables, comme seroit une main ouverte qui cacheroit tout le bras & l'épaule. Les objets minces, en face, comme le bec d'un oiseau, le

bout du nez, élevé en face à une bête, lequel cacheroit tout le devant de la tête, la gueule ouverte en face, &c. Il ne seroit donc pas mal-à-propos d'éviter ces coups de Maître, assez souvent manqués ou forcés, mais toujours suffisamment désagréables.

GRAVURE.

NOUVELLE FAÇON DE CALQUER.

L'Auteur de ce Livre, ayant quelquefois gravé lui-même, n'a jamais entendu dire que la Craie de Briançon ait été employée pour calquer. Il croit donc être le premier qui s'en soit servi à cet usage, & il en a été très-satisfait, ainsi que ceux à qui il a communiqué cette découverte, par les raisons dites *Page* 597, dans l'article de ce Livre, qui traite de la Gravure. Il avertit seulement ici, que cette Craie peut s'effacer un peu plus aisément que le Crayon rouge; mais qu'on la rend ineffaçable en faisant chauffer un instant la Planche calquée, par l'envers, pour incorporer la craie dans le vernis. Cette craie peut encore servir aux Peintres à huile, en la taillant comme un crayon : elle ne s'égrene pas facilement comme la Craie de Champagne; ce qui fait qu'on tire, sur la toile, des lignes blanches aussi fines que l'on veut.

MUSIQUE.

IL a été omis dans le corps de l'Ouvrage, en traitant des Instrumens de Musique, d'y donner l'étendue de la Flûte Traversiere, du Haut-Bois, du Basson & du Serpent. La voici:

Etendue de la Flûte Traversiere, du *ré* au-dessous de l'*amila* jusqu'au *mi* au-dessus du *ré* de la seconde octave en montant; ce qui fait deux octaves & un ton.

Etendue du Haut-Bois, de l'*ut* au-dessous de l'*amila* jusqu'au *ré* au-dessus de l'*ut* de la seconde octave en montant; ce qui fait deux octaves & un ton.

Etendue du Basson, du *si* dernier ton, du gros tuyau au-dessous de l'*amila* jusqu'au *la*, haut de la troisieme octave, ce qui fait trois octaves moins un ton & demi.

Le Serpent. Les Pédales, qui sont *ut*, *si*, *la*, &c. en descendant, se font avec les levres seules (tous les trous bouchés.) L'octave du *ré* au *ré*, en montant, se fait par le même doigté de l'octave médion d'au-dessus, qui est aussi du *ré* au *ré* au-dessus duquel *mi*, *fa*, *sol*, &c. ne se font (tout bouché) qu'en pinçant les levres, tant qu'on peut aller. On peut cependant fixer l'étendue raisonnable de l'instrument à deux octaves & trois tons.

FIN.



TABLE DES MATIERES GENERALES,

Dans lesquelles sont renfermées plusieurs autres qui y ont rapport.

A

B

C

D

G

I

L

M

N

O

P

SUPPLEMENT.

G

M

S

Fin de la Table.

ERRATA.

Page	*ligne*	
43	18	Jeanue *lisez* Jeanne.
60	9	*lé* lisez *la*.
97	35	Sens *lisez* Cens.
100	1	sur le pied *lisez* sur le prix.
	21	proscriptions *lisez* prescriptions.
102	35	deslein *lisez* dessein.
148	25	335 *lisez* 330.
175	1	*Jussan* lisez *Jusan*.
319	18	effacez *Chambres à coucher, Cabinets, Garde-Robes,* & commencez la matiere : Les autres étages sont composés de Chambres à coucher, Cabinets, Garde-robes.
397	6	l'Aigrette a de plus *lisez* il a de plus.
426	17	*ajoutez* 373.
	19	trôte *lisez* trôle.
572	19	un renvoy *lisez* un envoi.
623	2	pessus *lisez* quintes.
666		troisieme & quatrieme portée : à ces deux portées la clef de *fa* doit être sur la troisieme corde, au lieu qu'elle est sur la quatrieme.
682	32	à damez *lisez* à dame.
684	23	paume *lisez* pomme.

TABLE des Planches contenues dans le Notionaire, pour servir au Relieur à placer les Figures exactement vis-à-vis le chiffre indiqué.

APPROBATION.

J'Ai lu par ordre de Monſeigneur le Chancelier, un Livre intitulé, *Notionaire, ou Mémorial raiſonné, &c.* & je n'y ai rien trouvé qui doive en empêcher l'impreſſion. A Paris, ce 28 Février 1759.

L'Abbé GRAVES.

PRIVILEGE DU ROI.

LOUIS, par la grace de Dieu, Roi de France & de Navarre : A nos amés & féaux Conſeillers les Gens tenans nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Grand-Conſeil, Prévôt de Paris, Baillifs, Sénéchaux, leurs Lieutenans Civils & autres nos Juſticiers qu'il appartiendra, SALUT. Notre amé GUILLAUME DESPREZ, notre Imprimeur Ordinaire & Libraire à Paris, Nous a fait expoſer qu'il deſireroit faire imprimer & donner au Public un Ouvrage qui a pour titre : Le NOTIONAIRE, s'il nous plaiſoit lui accorder nos Lettres de permiſſion pour ce néceſſaires. A ces cauſes, voulant favorablement traiter l'Expoſant, Nous lui avons permis & permettons par ces préſentes, de faire imprimer ledit Ouvrage autant de fois que bon lui ſemblera, & de le vendre, faire vendre & débiter par tout notre Royaume, pendant le temps de trois années conſécutives, à compter du jour de la date des Préſentes. Faiſons défenſes à tous Imprimeurs, Libraires & autres perſonnes de quelque qualité & condition qu'elles ſoient, d'en introduire d'impreſſion étrangere dans aucun lieu de notre obéiſſance. A la charge que ces Préſentes ſeront enregiſtrées tout au long ſur le Regiſtre de la Communauté des Imprimeurs & Libraires de Paris, dans trois mois de la date d'icelles; que l'impreſſion dudit Ouvrage ſera faite dans notre Royaume, & non ailleurs, en bon papier & beaux caracteres, conformément à la feuille imprimée attachée pour modele ſous le contre-Scel des Préſentes; que l'Impétrant ſe conformera en tout aux Réglemens de la Librairie, & notamment à celui du 10 Avril 1725; qu'avant de l'expoſer en vente, le manuſcrit, qui aura ſervi de copie à l'impreſſion dudit Ouvrage, ſera remis dans le même état où l'approbation y aura été donnée, ès mains de notre très-cher & féal Chevalier Chancelier de France le Sieur de Lamoignon; & qu'il en ſera enſuite remis deux Exemplaires dans notre Bibliotheque publique, un dans celle de notre Château du Louvre, & un dans celle de notredit très-cher & féal Chevalier Chancelier le Sieur de Lamoignon : le tout à peine de nullité des préſentes. Du contenu deſquelles vous mandons & enjoignons de faire jouir ledit Expoſant & ſes ayans cauſe

pleinement & paisiblement, sans souffrir qu'il leur soit fait aucun trouble ou empêchement. Voulons qu'à la copie des Présentes qui sera imprimée tout au long au commencement ou à la fin dudit Ouvrage, foi soit ajoutée comme à l'original : Commandons au premier notre Huissier ou Sergent sur ce requis, de faire pour l'exécution d'icelles, tous actes requis & nécessaires, sans demander autre permission, & nonobstant clameur de Haro, Charte Normande & Lettres à ce contraires. Car tel est notre plaisir. DONNÉ à Versailles le seizieme jour du mois de Septembre, l'an de grace mil sept cens soixante, & de notre Regne le quarante-sixieme. Par le Roi en son Conseil.

LE BEGUE.

Registré sur le Registre XV. de la Chambre Royale & Syndicale des Libraires & Imprimeurs de Paris, N° 147. fol. 109. conformément au Réglement de 1723. A Paris ce 26 Septembre 1760.

Signé G. SAUGRAIN, *Syndic.*



